研究所：《大家的口袋妖怪大乱斗》心得与资料
对战乐园：口袋妖怪全国大师赛夏季赛事解析
研究所：口袋妖怪详尽分析——从神篇（七）
抽奖活动继续进行



口袋玩家

POKÉMON

VOL.89



《口袋玩家》89辑
幸运大抽奖

一等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（大）



小球獭 1名

二等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（中）



雷精灵 1名



替身 1名

三等奖
口袋妖怪毛绒玩偶（小）



达迦奇 1名



纳迦奇 1名



塞伊米 1名

参与方式

只要在2015年7月21日前（以邮戳时间为准），将填好的调查表寄到兰州市邮政局东岗1号信箱，《掌机王》读者服务部（收），邮编：730020。您就可以参加本辑《口袋玩家》的幸运大抽奖活动，详情请见封二。中奖名单将在91辑公布。

《口袋玩家》87辑中奖名单



一等奖：口袋妖怪毛绒玩偶（大）

中山市　张毅华

二等奖：2名 口袋妖怪毛绒玩偶（中）

北京市　侯丽

福州市　郑楠

三等奖：3名
口袋妖怪毛绒玩偶（小）

温州市　张瑞浩

厦门市　戴理裔

西安市　李嘉

《口袋抓取方块》攻略·续2



P94 研究所

连锁起手研究、日常喵喵刷金币攻略、新关卡攻略、新精灵资料

《大家的口袋妖怪大乱斗》心得与资料

研究所

P106

游戏心得及全技能资料、称号资料



口袋妖怪详尽分析——从神篇（七）

研究所

这辑带来的是拉迪亚斯、拉迪奥斯和炎钢兽的分析！

P128



口袋妖怪全国大师赛夏季赛事解析

带来口袋妖怪全国大师赛春季赛的详解介绍和赛事讲解分析！

对战乐园

P147



口袋玩家



VOL.89目录

口袋新闻站

口袋新闻站 4

专题企划

口袋世界丛林法则——生态系统漫谈（8）·飞鸟ACE 15

口袋妖怪原型探析——恶之花 40

制作人频道

首藤刚志谈《口袋妖怪》 46

口袋漫画

口袋妖怪ORAS 红色热情与蓝色睿智 53

口袋妖怪四格大百科 70

Pokemew 青之救助队——时光后院 80

《神奇宝贝特别篇》五十卷简介（下） 92

研究所

《口袋抓取方块》攻略·续2 94

《大家的口袋妖怪大乱斗》心得与资料 106

MEGA露帕兔队伍分析 125

口袋妖怪详尽分析——从神篇（七） 128

对战乐园

口袋妖怪全国大师赛夏季赛事解析 147

口袋卡片

口袋妖怪卡片游戏——岩浆篇 167

口袋周边

PM手办实物制作教程——《结晶塔的帝王》炎帝 174

精灵中心

精灵中心 180

CONTENTS

口袋小说

梦魇萦痕（2） 186

圈圈熊酒吧——冰海大帝（25） 196

风沙（4） 212

光盘导视

光盘导视 224

口袋玩家DVD目录

一、《光轮的超魔神 胡巴》预告片（2）

二、游戏预告

《口袋铁拳》PV·耿鬼

胡巴&胡巴（解放形态）

三、视频攻略

《口袋抓取方块》喵喵刷钱视频详解

四、宠物小精灵AG

46.常胜家庭！4对4！

47.圆尾猫与宠物散播芳香研究所！

48.杀手兔VS哈奇蛇！宿敌的对决！

五、华盛顿音乐会（新奥）





《口袋玩家》电子版可到“读览天下《口袋玩家》专页”购买，网址：koudai.dooland.com；或直接扫描二维码，支持PC、iPad、iPhone、Android、vBooks等终端阅读。

《口袋玩家》动画字幕由神奇字幕组、C2字幕组长期友情提供，特此感谢！

投稿须知

1.文责自负——投稿人必须拥有其所有稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及任何权力的内容，《口袋玩家》不予承担任何责任。

2.独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权《口袋玩家》以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给《口袋玩家》，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。

3.凡向《口袋玩家》投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为60日，起始时间以邮戳为准；以Email或其他网络方式投稿的，反应期为30日，起始时间以《口袋玩家》收到稿件的时间为准），作者不得向任何其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成《口袋玩家》或者其他刊物、媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

4.投稿地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020

Email投稿邮箱：pgking@263.net 来稿请注明“口袋玩家”字样

www.dooland.com

口袋新闻站

文/007 编/马修

游戏 《口袋妖怪 Tretta》全新改版，新系列4月登场





4月11日，玩具厂商Takara Tomy旗下的圆牌对战街机游戏“《The 口袋妖怪 Tretta》系列”在进行了全新改版后，正式更名为《口袋妖怪 Tretta 终极版》（Pokemon Tretta Ultimate）。本次新系列中最大的特色就是“终极等级”圆牌登场，该等级比前作《The 口袋妖怪 Tretta》中的最高等级圆牌“传说等级”还要高一级。《口袋妖怪 Tretta 终极版》第一弹资料篇名为《黑色MEGA雷库萨飞翔》，4月11日起已经陆续在日本各地的游戏中心内进行更新；而第二弹资料篇名为《冰冻世界！丘雷姆强袭》，Takara Tomy将在今后公布具体的更新时间。

从已经更新的第一弹资料篇的名字上我们就可以看出，本作是以MEGA雷库萨为主角精灵，因此新系列中的首枚“终极等级”圆牌也已经确定是闪光MEGA雷库萨的主题圆牌。这枚金光闪闪的“土豪金”涂装的“终极等级”圆牌从外表上看非常华丽，还拥有游戏中原创的“终极等级技能”，一旦入手相信肯定会成为玩家队伍中的主力。另外，从4月25日开始，Takara Tomy还在日本各地配备有《口袋妖怪 Tretta 终极版》框体的游戏中心内展开拉迪亚斯和泽尼亚斯圆牌的抽奖活动，凡是在店内体验过该游戏的玩家都有机会参加抽奖，官方为每家游戏中心都准备了20个中奖名额。





电影　封印解除！胡巴新形态公布



4月15日，在口袋妖怪官方网站上正式公开了胡巴的全新形态——“解放形态”，这是其力量解放后的真正完整形态。而之前的形态则被称为“束缚形态”，由于其力量被束缚了所以才变得像小孩子。转换形态后的胡巴在图鉴中的分类从原来的“恶作剧口袋妖怪”变成了“魔神口袋妖怪”，属性也从超能系+鬼系变成为超能系+恶系。两种形态的造型也有很大的不同，“解放形态”不但在个体上从幼年体形变成了成年体形，手臂的数量也从原来的两只变成了六只，另外身上所携带的能够扭曲空间的金色圆环也随之增加了很多。在今年的剧场版《光轮的超魔神 胡巴》中，胡巴的“束缚形态”和“解放形态”都将有隆重的出场戏份。



フーパ（ときはなたれしフーパ）

全国図鑑	No.720
分類	まじんポケモン
タイプ	エスパー・あく
高さ	6.5m
重さ	490.0kg
特性	マジシャン



周边　口袋剧场版主题仙贝礼盒登场

由山口油屋福太郎食品公司与口袋妖怪合作推出的剧场版《光轮的超魔神 胡巴》主题包装的仙贝礼盒，从5月1日起已经正式在日本上市。本次的仙贝礼盒分为两种口味，分别是福冈特产的明太子仙贝和北海道特产的扇贝仙贝，两种礼盒都将限期销售至今年的9月30日。要想购买这两种仙贝的话可以前往北海道、九州各地的土特产店以及口袋妖怪中心的札幌店和福冈店。





比赛 成为最强小学生玩家，第2届“口袋龙王战”年底开幕





4月15日，口袋妖怪官方发布消息称，由Pokemon公司、读卖新闻社以及日本将棋联盟三方联合举办的第2届“口袋妖怪龙王战”，将从今年年底的12月27日开始举行。本次赛事主要针对的是小学生阶段的低龄玩家，比赛将分为游戏部门和卡片部门两部分进行，在今年的“口袋妖怪全球连接 日本大赛 2015”、“口袋妖怪世界锦标赛 日本代表决定大会 2015”、“口袋妖怪卡片游戏 雷库萨MEGA对战赛”等官方比赛的年少组中获得优秀名次的玩家们，都将被邀请参加今年的“口袋妖怪龙王战”。而能够在“口袋龙王战”游戏部门和卡片部门夺得冠军的选手不但可以获得“口袋龙王”的响亮称号，还可以直接前往美国参加明年的“口袋妖怪世界锦标赛2016”。在本次比赛中，游戏部门将使用《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》进行对战，卡片部门则可以使用“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”中的各类新手套装和扩充包。

游戏 《X·Y》与《ORAS》最新游戏补丁

4月23日，任天堂公司的官方网站上发布了《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》1.4版补丁及《口袋妖怪 X·Y》1.5版补丁的更新公告。本次的补丁仍然是针对游戏内的联机功能的更新，玩家用3DS摄像头扫描官网网页上的二维码即可下载补丁。

口袋妖怪 X　　口袋妖怪 Y　　口袋妖怪 Ω红宝石　　口袋妖怪 α蓝宝石

周边 皮卡丘遮阳帽登陆口袋中心



由Takara Tomy与口袋妖怪官方合作设计的一款皮卡丘主题的遮阳帽，从5月1日起在日本各地的口袋妖怪中心内上市。这款遮阳帽采用了一圈皮卡丘的剪影图案作为装饰。

活动 横滨未来港将举办“皮卡丘大量出现”主题活动



口袋妖怪官方宣布，8月8日～8月16日期间，将在横滨市未来港一带举办一场明为“跳舞吗？皮卡丘大量出现！”的大型主题活动。届时，在未来港各区域内将会有超过1000只皮卡丘同时出现在大街上，一边跳着舞蹈一边列队游行。这也是口袋官方在横滨市内第二次举办这样的皮卡丘主题活动。





周边 新款绒毛玩具4月上市





4月17日，三款分别以MEGA拉迪亚斯、MEGA拉迪奥斯及雷丘为造型的绒毛玩具在口袋妖怪中心内上市。

周边 女性角色大活跃，“训练员收藏”系列周边登场





从5月16日开始，一套名为“训练员收藏 XY 女性角色”（Trainers Collection XY Heroine）的全新周边在口袋妖怪中心内发售。该系列是以《口袋妖怪 X·Y》游戏中众多女性训练员的形象为主题进行设计，第一弹登场的角色为女主角以及对战洋馆的女城主四姐妹。本套周边的插图由Pixiv插画网的绘师Chamooi进行绘制，其细腻柔和的笔触让这些女性训练员看起来显得十分甜美可爱。目前，首批即将上市的商品种类已经公布，其中包括有T恤衫、文件夹、马克杯、笔记本、手帕、零钱袋和手机挂件等。





卡片 口袋卡片剧场版联动扩充包6月上市



口袋官方宣布，“《口袋妖怪卡片游戏XY》系列”的最新扩充包《盗贼指环》将在6月20日发售。据悉，这款扩充包是剧场版《光轮的超魔神 胡巴》的联动商品，届时，EX级别的胡巴卡片将在该卡包中初次登场。

周边 安卓软件《口袋妖怪音乐图鉴》上架





5月7日，由口袋妖怪官方推出的安卓平台的音乐鉴赏应用软件《口袋妖怪音乐图鉴》，正式在日本Google Play应用商店内上线。这款软件是一个正统系列游戏的原声曲库，收录从初代《口袋妖怪 红·绿》到最新作《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》历代游戏的原声专辑。《口袋妖怪音乐图鉴》软件本身免费，每天免费提供3首乐曲供玩家们试听，如果喜欢哪首曲子的话也可以以120日元一首的价格购买正式版。

周边 Aile公司推出口袋主题自行车坐垫套



由自行车周边商品销售厂商株式会社Aile与口袋妖怪官方共同设计的4款自行车坐垫套，从4月17日开始正式在Aile公司的官网兼在线商店“http://aile-jpn.com”内发售。本次推出的4款自行车坐垫套中，有3款是儿童尺寸，一款是成人尺寸，所以也可以看出此商品主要面向的是低龄用户。

周边 佳能“Pixus口袋妖怪打印画廊”内容更新

日本佳能公司为旗下的“Pixus”系列彩色喷墨打印机所开设的专题网站“Pixus口袋妖怪打印画廊”（http://ppg.canon.jp/pokemon/）在4月30日进行了一次内容更新，新增了喵喵和皮卡丘的折纸、小智与皮卡丘的面具等新模板。玩家们可以将这些模板下载下来并用“Pixus”系列打印机直接打印出来制作一些有趣的手工玩具。





事件 观光旅行还是业务考察？增田顺一秘访上海

5月6日，Gamefreak的开发部长增田顺一在其个人推特上向玩家们报告了其前往上海的消息。尽管增田部长在推特上声称只是去看望一下在上海的朋友，但是否也顺带会有一些业务考察方面的工作也未可知。总之，让我们静观其变，看看今后会不会有一些中文版《口袋》游戏的消息吧。





活动 皮卡丘将出席东京巨蛋为读卖巨人队打气



口袋妖怪官方宣布，8月7日～8月9日在东京巨蛋举行的日本职业棒球联赛读卖巨人队对广岛东洋鲤鱼队的比赛，以及8月11日～8月13日读卖巨人队对横滨DeNA海湾之星队的比赛中，皮卡丘将作为到场嘉宾为读卖巨人队加油助威。另外为了鼓励家长们带上自己的孩子一起来和皮卡丘互动，官方每天还将向最先来到现场的前5000位小学生观众免费赠送一顶皮卡丘主题的遮阳帽。





活动 购买口袋面包赢取剧场版预售券



日本第一屋制面包食品公司宣布，5月1日～6月30日期间，顾客们只要任意购买5包各种口味的口袋妖怪面包，并将商品包装内的抽奖券返寄回第一屋制面包公司就可以获得一次抽奖资格，有机会赢取剧场版《光轮的超魔神 胡巴》的特别预售券亲子套票，官方共为本次抽奖活动准备了2500个中奖名额。

周边 口袋手机壳第3弹预约工作即将开展



口袋妖怪中心大受好评的“口袋智能手机保护壳定制服务”从5月16日开始，即将开启第3弹的预约工作。本次口袋中心共提供了30种不同图案的保护壳供玩家挑选，像苹果iPhone、索尼Xperia、三星Galaxy等一些主流的手机型号都可以对应使用。第3弹手机保护壳的首批预约截止时间为5月24日。从6月15日起，玩家们将陆续收到自己预定的保护壳。

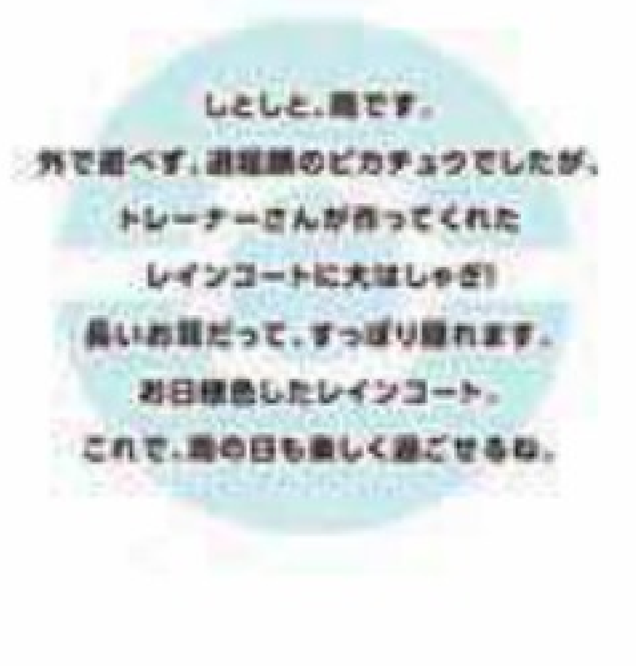
事件 第9家分号——广岛口袋中心即将开张



4月17日，口袋妖怪官方发表声明称，其在日本国内设置的第9家分店——口袋妖怪中心广岛店即将于今年夏天在广岛市的SOGO广岛店本馆6楼内开张营业。广岛店的门店LOGO采用的是皮卡丘和红色暴鲤龙的组合，该店也将是目前为止口袋官方在日本中国·四国地区开设的第一家口袋妖怪中心门店。算上该店以后，口袋妖怪中心在日本的关东、关西、中部、东北、九州、北海道、中四国每一个大区域内，都至少拥有了一家分店，可谓是制霸全国。

周边 “月刊皮卡丘绒毛玩具”系列第三弹登场





“月刊皮卡丘绒毛玩具”系列的第三弹商品即将从5月16日开始在口袋妖怪中心内发售。第三弹绒毛玩具的主题为“雨中的皮卡丘”，皮卡丘身披着雨衣、手拿着雨伞，即使是下雨天也同样面带微笑、活力十足，仿佛愉快地在雨中散步一般。

活动 购买“精灵收集”系列模型获赠大号精灵球



从4月25日开始，玩具厂商Takara Tomy对旗下的“精灵收集”系列模型开展了特别促销活动。活动期间，玩家们只要购买“精灵收集”系列的商品满1500日元，就可以获得一个大号的精灵球玩具作为赠品，这个精灵球能够收纳不少“精灵收集”模型哦。

书籍 《口袋妖怪特别篇》19周年新企划公布



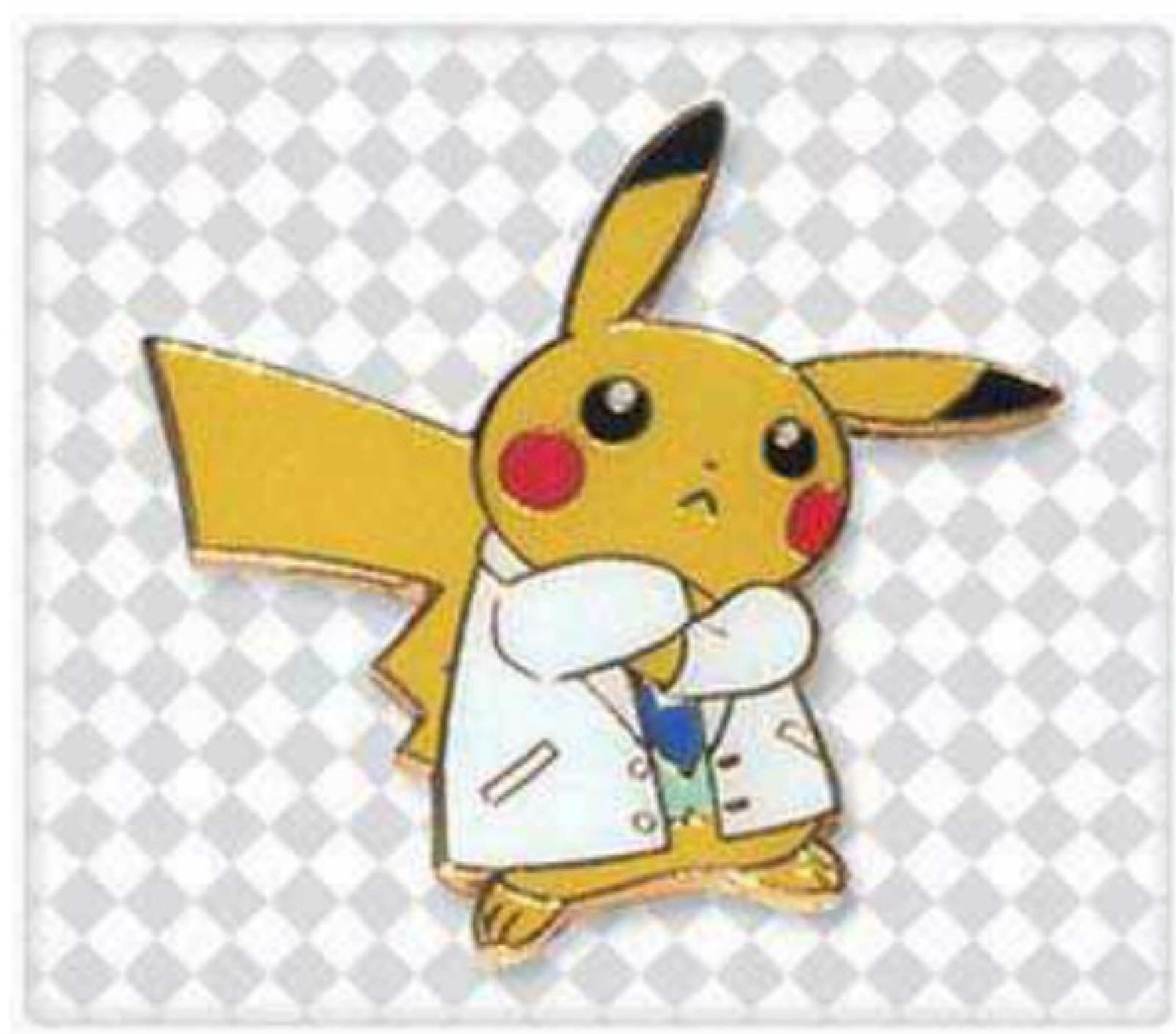


5月1日，小学馆公司正式公开了《口袋妖怪特别篇》19周年新企划的具体内容。所谓的“新企划”，就是官方将把“《口袋妖怪特别篇》系列”目前出版的所有作品，包括《口袋妖怪特别篇》的第1卷～52卷以及《口袋妖怪特别篇 X·Y》的第1卷～第2卷陆续进行电子化，并与目前已经有在线电子版的《口袋妖怪特别篇 Ω红宝石·α蓝宝石》全部统合进小学馆的在线漫画网站“星期天俱乐部”（http://club.shogakukan.co.jp/）中。这样，今后读者们既可以选择购买实体书，也可以选择在线阅读了。

活动 “口袋妖怪研究所”门票预售券开卖

在前几辑新闻中，我们曾报道过日本科学未来馆将与口袋妖怪官方联合举办的名为“口袋妖怪研究所 你也可以有新发现”系列活动的消息。现在，该活动的门票预售券也已经从4月25日开始正式发售了。本次的预售券分为普通预售券和数量限定预售券两种，购买数量限定预售券的顾客除了一张基本的门票之外，还可以额外获赠一枚“思考中的皮卡丘研究员”徽章。





周边 “口袋时代×伊布收集”交叉主题周边即将登场

口袋妖怪官方宣布，口袋妖怪中心内的两大人气周边“口袋时代”系列和“伊布收集”系列从6月6日开始将推出一套交叉主题的周边商品。从目前公布的宣传插画中我们可以看到，所有伊布家族的形象都被画成了“口袋时代”中独特的搞怪风格。目前该系列的首发商品究竟有多少种类官方还没有公布，不过随着发售日的临近，相信过不了多少时间我们就可以看到这套周边更为详细的情报了。



www.dooland.com

游戏 《口袋抓取方块》更新特别关卡



在《口袋抓取方块》上架之后，官方就为该游戏进行了各种更新以及比赛活动，像4月27日～5月18日期间便提供了雪拉比特别关卡，此外还增加了雷吉洛克以及新的流程关卡等。

游戏 口袋俱乐部发放《大家的口袋妖怪大乱斗》口令

4月17日，口袋妖怪俱乐部在其网站上公布了一组《大家的口袋妖怪大乱斗》的口令“30743419”，通过这组号码玩家们可以在游戏内获得一只“俱乐部限定吉利蛋",这只吉利蛋的防御力比起普通的吉利蛋要更高一些，并且拥有技能“生蛋”和“舍身一击”，“生蛋”可以用来回复自己血槽，“舍身一击”则可以对敌方造成伤害。另外，在《大家的口袋妖怪大乱斗》的官网（http://www.pokemon.co.jp/ex/m-scramble/aikotoba/）上，大家还可以查看更多目前已经公布的口令。





比赛 2015口袋区域锦标赛将在Twitch上进行直播



口袋妖怪北美分公司宣布，即将于5月30～5月31日在美国威斯康星州的麦迪逊举行的2015口袋妖怪区域锦标赛的游戏部门和卡片部门的赛事，将在北美著名的游戏视频网站Twitch上进行同步直播，比赛的专题页面为http://www.twitch.tv/pokemon。



口袋世界丛林法则

《口袋妖怪》生态系统漫谈（8）·飞鸟ACE

文/凯切斯
编/马修

各位口袋玩家大家好，又到了凯切斯为大家说口袋妖怪的时候了，这辑给大家带来的群体，是那群有着鸟类外形的口袋妖怪们，它们中有的具有音速般的飞行速度，有的则是空战的勇者，碍于而题材和版面的限制，那些同样擅长于飞行的虫类、蝠类以及飞龙类就不在这里说了。接下来就开始本辑的专题！

漫谈飞行系

这次说的一众精灵很普通，普通到经常和普通系混淆，但是却每作都不时地出来刷刷存在感。这次我们前半部分名为“漫谈飞行系”。《口袋玩家》在最近几代历作新作时都有属性分析，也是对整个属性来说，不过说的是战术，而这里说的则是生态，所以大家还请耐心观看。顺便说一下，原本每辑都有的各种生态地点在这辑没有，因为这些翱翔长空的飞行系精灵并没有所谓天空之城一类的空中栖息场所，休息时依旧是在树林或草丛中，所以我们这次改为了漫谈。

从门前鸟到神鸟

口袋妖怪的世界中的鸟类可谓是丰富多样，既有那些家门前树上或广场上叽叽喳喳的小鸟，也有那些体格庞大好勇斗狠的大鸟，此外更有一众位列仙班的神鸟。

这里说的门前鸟不是什么官方称谓，而是玩家们的一种略带调侃意味的概括性戏称，类似的还有家门鸟一类的叫法。如其名所示，门前鸟有两大特征：1.家门口的草地里就能遇到，属于分布广泛（又称烂大街）的野生精灵；2.鸟类精灵，《口袋妖怪》里的属性中并没有鸟属性，但这些门前鸟却有着让人一眼看出是鸟类的特征，比如鸟类的身体流线型、翅膀、喙等等。另外还有个比较有争议的，就是因为游戏一开始就遇到所以往往让人有种初级感，换句话说就是在陪伴玩家走过了初期的成长后，便要让贤给更强的后来者们，不用说参与玩家间对战，就是联盟战甚至中后期的道馆战斗也没有机会参战。然而这种印象更多的是被“门前狗”们给连累的，事实上，已经出了的6世代《口袋妖怪》的门前鸟中，至少有一半是足以在对战队伍中担任主力的强者，而进入六世



代，飞行系更加得到了前所未有的重视。

提笼架鸟的训练师

这是一类口袋妖怪训练师的职业，在口袋妖怪训练师中，有一种名为鸟使的职业，这个职业在系列的前4代都有登场，统一特征是提着鸟笼子，相比训练师，这些鸟使看起来更像是个遛鸟的。这些训练师在初代和二代是莫西干头，看着有点像暴走族，而且这种造型还延伸到了N64的两作《竞技场》中。而后在《宝石》和《火红·叶绿》中看起来正常了，《钻石·珍珠·白金》和《心金·灵银》甚至看起来像饲育员，但笼子依旧在。一直到去年重制的《ORAS》，鸟使才终于使用起了精灵球而不都是驾着鸟笼。



▲历作的鸟使。

会飞的不一定是鸟

《口袋玩家》的某辑攻略上曾经因为误使用了“鸟属性”而被读者吐槽，其实私下里称呼飞行属性为鸟属性的还真不止一两个，之所以习惯这么称呼，是因为这个属性里给人大多数的印象都是鸟类，但真的如此么？当然不是，起码从外型上说，在全国图鉴中顺序中第一个飞行属性的是喷火龙，外表上是飞龙而不是飞鸟。当然，流程中第一个飞行系的是波波和烈雀那一家，这都是不折不扣的鸟类。事实上，《口袋妖怪》中，会飞的远不止鸟类，比如也在图鉴排名靠前的巴大蝴就是飞行属性，这是会飞的虫子；还有超音蝠、爱心蝠这两家蝙蝠，还有就是喷火龙、化石翼龙、血翼飞龙这些飞龙；此外还有就是一些压根没有翅膀也照样能飞的，这种有些甚至具有了神格，除了气球鬼、暴鲤龙、鬼重甲等这些外，梦幻、三飞神、天空塞伊米、雷库萨、阿尔修斯、盖努塞克特等都是神兽。所以说，口袋妖怪的世界里，会飞的，真的不只是鸟。



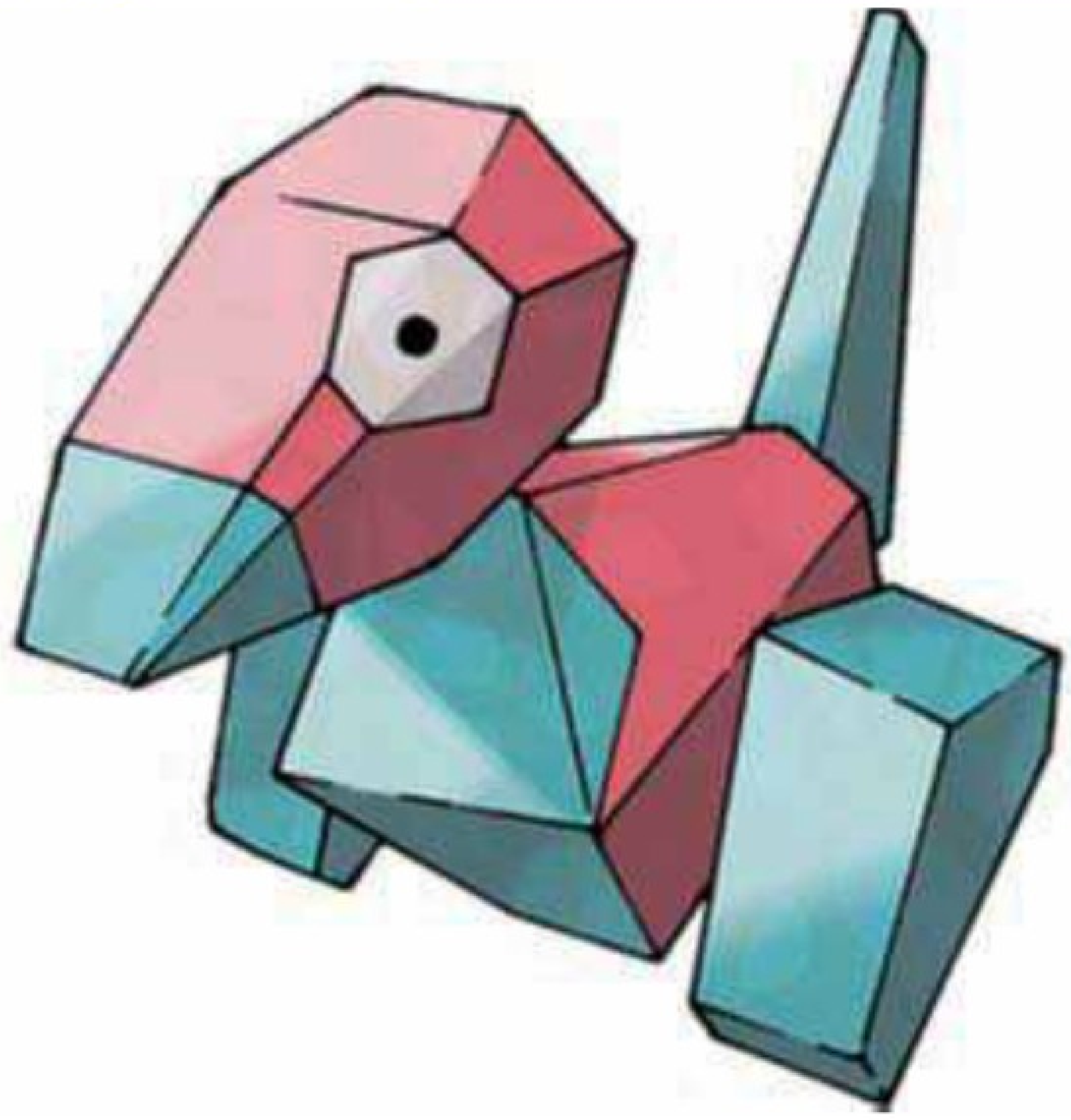
▲鬼重甲的飞行方式。



▲盖努塞克特也会飞。

像鸟而非鸟

除了飞行系精灵里大多数都是鸟类外，还有些口袋妖怪是有鸟的外形但却没有飞行的属性，这也是“《口袋妖怪》系



▲玩具鸭子外形的3D龙。

列”的又一大槽点。那么哪些有鸟类外形却又没有飞行属性呢？主要集中在两种生物身上，一种是鸭子，一种是企鹅。

先说鸭子，初代的3D龙就是鸭子外形，虽然不像真鸭子，看起来更像一个多边形鸭子玩具，不过这个家伙同样不是飞行系，而是单独一个普通系。

至于企鹅，就是圆企鹅和它的进化形态。除去原型的企鹅本身是鸟类之外，作为口袋妖怪，其所拥有的啄、羽毛之舞这些也都是明显的鸟类技能，不过圆企鹅也只在第一形态时有鸟类的特征，第二形态一如既往地逗比向使它看起来更滑稽，第三形态便是钢铁之躯的威武帝王了，这个时候基本已经没什么鸟类的特征了。



▲萌萌的圆企鹅。

属性相关

飞行属性曾一度尴尬，除了因为大多数该属性精灵因为鸟的形状而被部分玩家误叫为鸟属性外，本身属性地位上也是陪衬的居多，普通精灵里甚至没有单独的飞行属性。而且一直到六世代才有音波飞龙那一家以飞行属性为第一属性，其余所有的都是第二属性，即便是那些明明看起来就是飞鸟的一众精灵，也都是普通属性为第一属性。当然，第一属性、第二属性在对战中无任何影响，但也意味着，如果想在殿堂看到飞行属性的背景，除了飞行属性阿尔修斯和托尔涅罗斯这两个神兽外，非神兽的就只能有音波蝠或音波飞龙才能看到了。



▲第一只纯飞行属性的精灵——天空形态的阿尔修斯。

飞行身也和普通有一个共性，就是面对钢和岩石属性的精灵时候效果减半，这在初代捉到波波、烈雀后面对小刚的岩石系精灵时尤其印象深刻。好在与格斗、虫、岩、电等属性有各种相生相克，而各种实用技能也令飞行属性更具特色。

飞行系技能

我们来看一下飞行系技能，会发现飞行系技能中，也大多数与鸟类有关，诸如啄、翅膀、羽毛这一类的招式，此外比较多的各种空气、风暴类招式其实也可以看做是大多数精灵的翅膀类攻击的延伸，



▲使用飞行系技能后应该就是这个样子了。

对于神兽们来说则是一种神力了。此外，神鸟和勇鸟两个飞行系的大招也都是鸟类的相关技能。反倒是五世代经常搭配各种宝石使用的飞行系技能杂耍，掌握的精灵有相当多的非鸟类精灵甚至非飞行系精灵。而在高空类技能中，飞空的习得对象无疑是各种鸟类（但也包括盖努塞克特这些），而飞跃更多地则是跳跃力高超的精灵们。

关于翅膀

翅膀往往是飞行系精灵们必备的要素，但不是绝对的，就像我们前面说的，还有很多精灵压根没有翅膀但照样飞得来去自由；而有些精灵却是长着翅膀但却并非飞行系，其中有些明显是属性格不够用了，比如大针蜂和三颜龙，明明都能飞但已经有两个属性了；还有一种则是长翅膀但没法飞，土龙那对可爱小翅膀就学不了飞空，但是也能学到羽休，也算是没白长翅膀；而棘飞龙，尽管翅膀看着更大，但也只是有飞龙的外形，那对翅膀完全不是用来飞，而是增加对阳光的吸取面积，否则血液冷却下去便会陷入无法行动的尴尬。

还有就是，有些精灵的翅膀并非是先天就有的，这里不仅仅是指昆虫类精灵们的完全变态式进化，像喷火龙、血翼飞龙，也都是最终形态才长出能翱翔长空的



▲我们不妨来想象下图图犬是怎么飞的……

空中战斗与翱翔长空

翅膀的。

笔者当初看初代《口袋妖怪》动画，在一开始便被OP中比比鸟大战烈



▲“《口袋妖怪》系列”的空战最早出现于《口袋妖怪突击队 光之轨迹》。

雀的一段吸引到了，那种蓝天背景下的空战有种难以言喻的魅力，不过这只是在动画中，游戏里并没有这种天空背景的战斗，倒是在《口袋妖怪突击队 光之轨迹》中出现了空中战斗的部分，而正作则从第六世代的《X·Y》开始才出现，主要原因还是机能进化可以表现出高空俯瞰下的广阔背景。而在《Ω红宝石·α蓝宝石》中，更增加了翱翔长空的设定，不仅可以从高空观察整个芳缘大陆、到达平常到不了的地点，还可以与一些高空飞行的野生



▲《X·Y》的空中对战。



▲《Ω红宝石·α蓝宝石》的高空飞行。

翱翔长空的飞鸟

漫谈完了飞行系，这里我们就来说说《口袋妖怪》中的各种ACE天赋的鸟类精灵们。

波波、比比鸟、比雕

作为最早的门前鸟，这一家先不论强弱，起码有先入为主的感情。这一家我们其实以前也都说过了，最初登场时的甚至更像个小母鸡，而我们在前面说的门前鸟的威力中，波波便足以给玩家一个下马威，首先是波波没有同为门前狗的小拉达有摇尾巴类的非攻击技能，上来就打，你一回不能打败它必然会被它攻击到，而且它的攻击技能是旋风，比撞击的威力大5，如果玩家在初期选择的是妙蛙种子，更是头疼，所谓的选草系自带HARD难度其实从初代便开始了。而一旦收服了波波，那么接下来在常磐森林，无论是发射毒刺的独角虫，还是不断强化防御到普通攻击根本啃不动的铁甲蛹，都会败在波波的旋风之下。不过过了常磐森林到尼比市，在面对尼比道馆的那一众岩石精灵时，就轮到波波有心无力了，而到这里，玩家应该也会通过诸如鸟吃虫、石打鸟等生活常识悟出这个游戏中的属性相克。

和动画中一样，波波基本是继两只虫子后又一个进化且表现强力的精灵，体型更大，叫声也更烈，而且会有更强烈的地盘意识，在《黄》版中甚至在常磐森林中就能遇到。而最终进化到时，不仅比雕，包括玩家手头的主角精灵也已进化到最终



形态，而随着战斗的进行，比雕便不如之前强力了，好在最新的《Ω红宝石·α蓝宝石》中，获得了MEGA进化资格的比雕也终于得以重用了一把——当然，野生的比雕也是食物链的顶端，无论是在水面吐泡泡的鲤鱼王，还是其他水面和陆上的小型精灵，都可能被这个1.5米高的大鸟从高空突袭进而成为腹中餐。

烈雀、大嘴雀

初代的草丛中，遇到最多的精灵便是波波和小拉达，继续北走到常磐森林前还能遇到独角虫和绿毛虫，然而在常磐市西行到22号路，就会遇到另一种鸟类精灵——烈雀。

相比初代小母鸡形状的波波，烈雀的外表可谓是凶悍表露在外，喙是猛禽特有的鹰勾嘴，目光凶横，爪子强壮，在动画中也是对小智和皮卡丘发动群攻的暴戾野生精灵。如若收服到的话，也会感觉到烈雀比波波厉害，如果用现在的分析来看，可以说烈雀在攻击和速度上的数值更高，因此可以说比起平均型的波波，而烈雀更倾向于速攻型。烈雀最初的攻击技能是啄，虽然威力比旋风低5，但是实际游戏中的差异并不大，尤其是野生战斗，只要有等级压制便可胜出，而同样不影响玩家对属性相克的体验。

烈雀一般是生活在草丛中，有领地意识，会通过在空中飞翔并发出高亢的声音来宣示领地，此外也用这种声音来和同伴沟通。尽管外表看起来像是只鹰，而30厘米的身高也和普通的鹰差不多大，但是烈雀并不具备鹰类足以用来盘旋的长翅，相反翅膀短小，因此飞起来翅膀扇动得很急促；至于食物，主要也是吃虫子，而不是像现实中同体型的鹰类去捕食小鸟或鼠类，猛禽之所以长有钩状的喙，就是出于撕肉的需要，而吃虫的话其实像波波那样的短嘴，直接叼起来吞下即可。

烈雀进化后便是大嘴雀，身高达到了1.2米，是正宗的大型鸟类了，除了体型变大，翅膀相对于身体的比例也大了不少，可以一飞冲天，而巨大的翅膀可以让大嘴雀长时间盘旋于高空。而更大的特征，则是其名字中的大嘴——不过并没有变成大型猛禽的大钩嘴，而是变得细长，现实中这种鸟嘴主要是长在鹤、鹳一类的水鸟上，可以很方便地捉到水下的鱼，而大嘴雀的食物也是如此，这个长嘴除了捉水下的鱼，还可以啄出较深土层下的虫子，所以某种意义上说，原本有点猛禽形状的烈雀，进化之后则更倾向于水鸟了。平常盘旋在高空，观察着地表或水面，一旦发现有动静，便收拢翅膀俯冲下去，以极快的速度将地下或水下的猎物叼出来。当然，这个长嘴也非常方便于战斗，



也由于这个尖而长的喙，所以可以学到很强的飞行系技能钻孔啄。而在能力上，相对于同期出场的波波，尽管只有二级进化，但能力并不比第三级形态的比雕低多少，而攻击力上还更高一些，总的来说，作为同时出现的两种飞鸟，烈雀和大嘴雀这一家更倾向于攻击。

大葱鸭

如果从习性来说，这个扛着大葱的鸭子是无论如何入选不了这篇《长空ACE》的专题中的，不过大葱鸭毕竟也是能学会飞空技能的精灵，想象一下，成年的男性训练师放出了大葱鸭，扑腾着翅膀带着训练师飞到空中，场面是不是很喜感？尽管大葱鸭在漫画中一般被刻画成一个自以为是剑士而扛着大葱四处流浪，但其实大葱鸭的确可以飞行的，而那根葱是大葱鸭的重要随身物品，主要是作为工具，用来斩断树枝用以筑巢，至于大葱为何能有这么大的威力，就不能套用现实中的葱来对比了。能砍断树枝自然也能作为武器，因此大葱鸭也会用这根大葱来战斗，所以大葱鸭的技能中有不少其他鸟类鲜有的类似劈斩类技能。由于葱的质量良莠不一，所以碰到了特别好的大葱，大葱鸭们之间往往会进行激烈的争夺。如果在特别时候，大葱鸭还会把葱作为食物吃掉，然后去寻找新的葱。



▲大葱鸭飞行时会抓着葱。

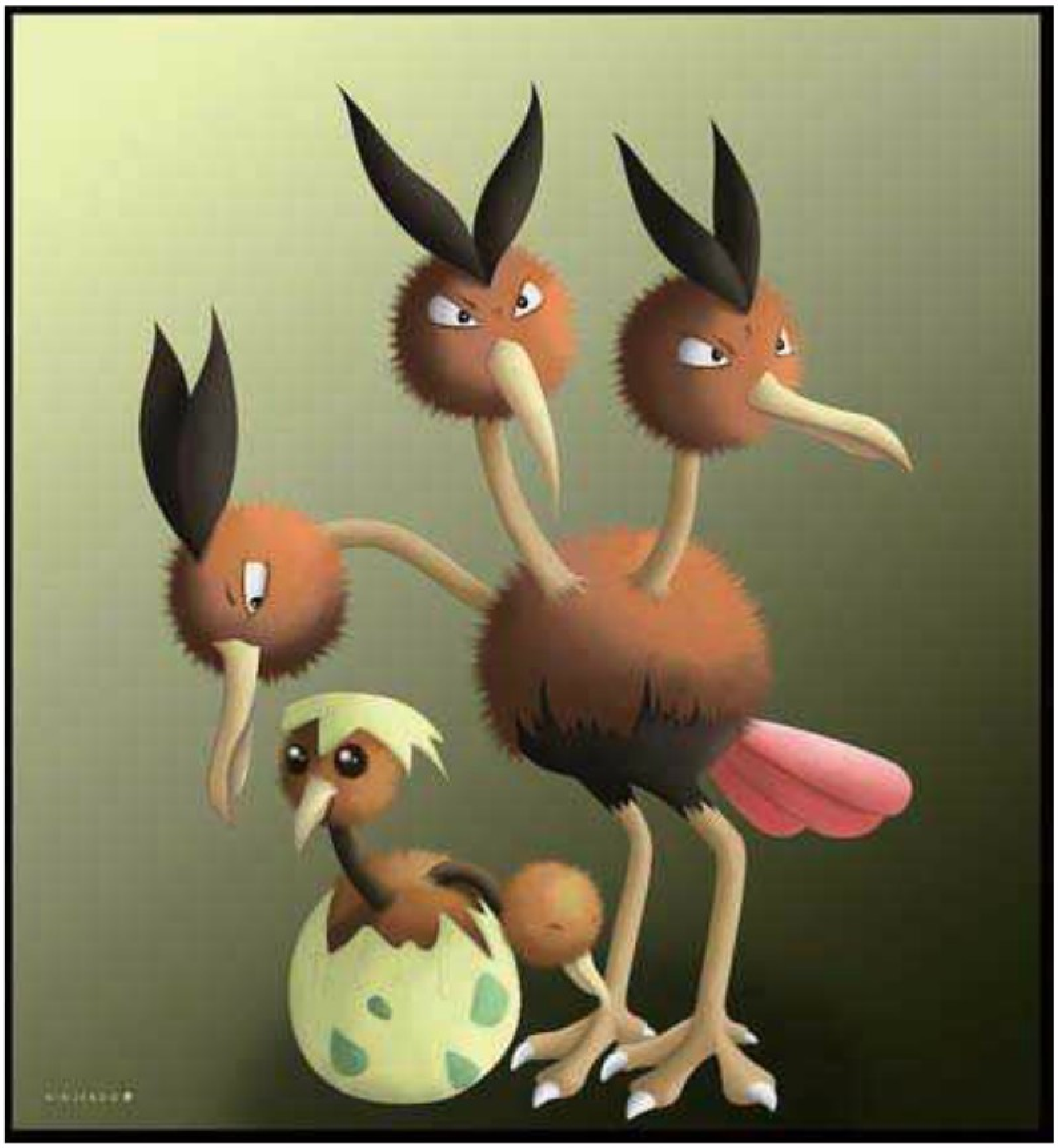
不过大葱鸭是一种数量稀少的精灵，这在游戏中也可以感觉到，出现的地点少且概率低，而其稀少的原因，在动画图鉴中有非常残酷的真相：那就是对于追求美食的人来说，这种自带大葱的鸭子简直感人，所以曾一度被捕猎得很严重，才导致数量稀少。当人们开始重视保护起来后，不仅杜绝捕杀，更有志愿者们为大葱鸭种植大葱。

从食物链上说，大葱鸭自然不会是什么上层的精灵，其食物也很杂，不过其数量减少的原因倒是很现实，大葱鸭可以说是为数不多的因为人类捕猎而导致数量稀少的口袋妖怪。

嘟嘟、嘟嘟利

如果说大葱鸭是因为不够强悍而难以晋身本篇专题，那么嘟嘟和嘟嘟利就更难收录了，因为嘟嘟和嘟嘟利压根连翅膀都没长。而我们之所以看到嘟嘟和嘟嘟利就会觉得是鸟类，是因为这种生物基本可以看做是鸵鸟等步行鸟类的Q版化，即便是多一两个脑袋也是如此，至于翅膀，应该是平常用不到所以收拢着——但是真的是这样么？我们从官方的《口袋妖怪全国图鉴 专业版》来看，无论怎么动，嘟嘟和嘟嘟利都没有扇翅膀——如果真的没有翅膀，那么嘟嘟和嘟嘟利很有可能是本作中为数的不多的二肢生物，这和脊椎动物通常的四肢是完全不符的，不过相比长两三个脑袋，缺俩翅膀实在是小意思……而我们这篇专题收录的依据之一，便是对飞空技能的学习，所以别管嘟嘟和嘟嘟利本身是否有翅膀，都可以以一种难以想象的方式翱翔在长空。

来具体看这两种奇怪的鸟，图鉴中记



心肺轮流承受高速度下的心肺压力，所以可以持续而稳定地以60公里/小时的速度奔跑，尽管乍一看不如进化前的100公里/小时，主要原因还是嘟嘟是在发现危险后短程逃跑，而嘟嘟利则是长时间的长途奔跑。

从描述上看，嘟嘟本身的生存环境还是有危险的，所以才要提高警惕，瞬间以强大的爆发力快速逃跑。

至于嘟嘟利，其习性明显更好斗，三个表情中的两个也颇有戾气，因此在战斗和奔跑时都表现得非常强悍。顺便说下，嘟嘟和嘟嘟利虽然可以学会飞空技能，但是不能参加《X·Y》的天空战斗，大概也和其不擅长飞行有关。

载，嘟嘟是一种因为变异而多长出一只脑袋的生物，因为羽毛短而无法飞行，当发现危险时，其奔跑速度可以达到100公里/小时，而奔跑时的平衡则靠两个脑袋的上下摆动来实现，而且这两个脑袋依靠类似心电感应的方式来交流，和睦相处，基本不会出现双头龙那种互相较劲的时候。顺便说一下，图鉴中的嘟嘟只是说不擅长飞行，但不等于不会飞。

而在嘟嘟进化时，除了体型从1.4米变大到1.8米，其中的一个脑袋还发生裂变从而拥有了三个脑袋，三个脑袋有着不同的表情，分别代表着高兴、悲伤和愤怒，看起来颇有些高深莫测。和嘟嘟一样，三个脑袋也是和谐共存不会彼此争风头，其中一颗头进食时其他两个头会同时获得满足；而在作战时，三个大脑更会一起进行三倍速的分析；甚至在睡觉时，还有一个脑袋保持清醒在放哨。除了有三个脑袋，嘟嘟利还有三件套的心和肺，相当于三套

咕咕、夜鹰

咕咕是二世代的门前鸟，相比前代波波不由分说的旋风攻击，咕咕给玩家的压力明显减少。其实在《金·银》，波波也是和咕咕一同作为门前鸟出现在29号路的，只不过波波是白天出现，而咕咕是夜晚出现，当游戏中随着夜色降临而天黑下来时，草丛中的咕咕以带着夜晚特有的困倦鸣叫，让游戏中的昼夜变化感非常强烈，而这也是《金·银》至今让众多老玩家印象深刻的原因。

如果单单看能力，咕咕绝对是非常平庸的门前鸟，但是这种鸟有特殊能力，其体内的时间感觉，能让它以精确的节奏来不倾斜头部。咕咕站立高度0.7米，习惯于



单脚站立，平常看上去除了是个Q版的猫头鹰，同样也像个造型奇特的时钟。因为有精准的时间感，所以咕咕被认为是高智商的口袋妖怪——这可是其他强悍的门前鸟们所没有的荣誉。

咕咕进化之后成为夜鹰，进化过程感觉就是Q版到真实化的进程……夜鹰的站立高度1.6米，展翅宽度则超过体长，和现实一样，夜鹰也是一种夜行性的大型猛禽，夜视能力强加上羽毛柔软，可以令其在黑暗中悄悄地靠近猎物并突袭，可谓是侵略如火。而在狩猎之余，夜鹰的表现就更像个思考者，身姿一动不动但脑袋却能转180度，虽然看着挺诡异，但这是夜鹰提高大脑活力的方式，而其技能，更有念力和催眠食梦这些，显然，这些也与其高智商的设定有关。

天然鸟、天然雀

天然鸟是出现在遗迹一带的口袋妖怪，20厘米高的小鸟，整个身体基本上是一颗脑袋上长着翅膀和尾巴腿，典型的夸张Q版造型，翅膀很小，所以还不能飞行，只能跳着前进，但是其跳跃能力非常强，可以跳得比人还高，更可以借此跳到树枝上去啄嫩芽嫩枝吃，不过大多数时候还是在草丛里觅食。

进化以后天然鸟变成了1.5米高的天然雀，终于脑袋和身子分开了，虽然大多数时候看起来都是企鹅一样站立，风格上则更像原始图腾，甚至看起来和其他鸟类的画风都有些差异。而在南美的文明中，也的确有关于天然鸟的一些传说，比如右眼能看到过去，左眼能看到未来，一整天都在顶着太阳，当天然鸟在一动不动时，据说它就是正在注视着过去和未来，如果说夜鹰和咕咕是高智商的时间感应精灵，那么天然雀就更被赋予了旧文明的宗教色彩——当然，作为会飞行的鸟类，天然鸟也是能学会飞空的，平常合拢并在身前的翅膀，展开后也是相当大的。



▲叠罗汉的天然鸟和天然雀。

圣诞企鹅

和嘟嘟、嘟嘟利一样，圣诞企鹅是一种看起来无论如何也没法入选本专题但的确能掌握飞空技能且具有飞行属性的精灵。按照外形上看，无论是胖墩墩的身体，还是小小的翅膀，都不可能飞起来，而图鉴里对其的介绍，这种精灵将巢穴建在峭壁上，在口袋般中空的尾巴里装上食物后，搬运到巢穴里去喂雏鸟。如果碰到遇险之人，还会将食物分给遇险者从而令



▲很有爱心的圣诞企鹅。

其恢复体力而获救。不过就算在恶劣的环境中，圣诞企鹅也有遇到天敌的时候，而圣诞企鹅既不会跳上去跟对方搏斗，也不会像嘟嘟那样瞬间爆发出惊人的速度，而是投出食物吸引天敌注意力后自己趁机跑掉。可以说，圣诞企鹅是种不仅人畜无害而且会热心救助遇险者的精灵。而从其在峭壁上筑巢的习性来看，圣诞企鹅的确是可以飞翔的，只不过收集食物的时候往往选择步行。

和嘟嘟及嘟嘟利一样，翅膀短小的圣诞企鹅虽然可以学会飞空，但在《X·Y》却无法参加激烈的空中对战。

暗黑乌鸦、御乌鸦

乌鸦一家也是夜行属性的口袋妖怪。其中暗黑乌鸦有收藏闪闪发光物品的爱好，所以有时会和喵喵发生抢夺，而民间里关于这种口袋妖怪，更多地是其相关的传说，比如在夜里遇见暗黑乌鸦会带来不幸，而如果跟着暗黑乌鸦走便会被它带到



黑暗的山道中迷路，总之在民间看来，暗黑乌鸦是种不吉利的鸟。而暗黑乌鸦的隐藏特性恶作剧之心，似乎也一定程度上印证了人们的猜测……

而进化后的御乌鸦，站立高度先从0.5米增长到了0.9米，不仅体型变大，外表也威风凛凛，掌握的技能除了各种飞行系相关，也不乏恶之波动、欺诈等恶系技能。是暗黑乌鸦们的头目，一声低鸣便可将领地内的暗黑乌鸦全部召唤过来，因此有暗夜召唤者之称，虽然礼帽般的头冠和张扬的表情使其看起来有些滑稽，但实际上也是非常冷酷的头领，不会饶恕属下暗黑乌鸦的任何错误。



盔甲鸟

在二世代钢系的概念刚刚引入时，便有了这么一个威风凛凛的大鸟。盔甲鸟的站立高度1.7米，因为在荆棘中筑巢，而使得全身长出了钢铁般坚硬的羽毛，尽管看上去像个全副披挂的重甲骑士，但是却能以300公里/小时的速度飞行。其羽毛不仅坚硬而且锋利，每年都会换一次，当羽毛脱落之后，往往会被人们拣去作为刀来使用——以上便是官方资料，其实在游戏中，盔甲鸟的速度种族值并不算高，只有70，但物防达到140，加上飞行特性，因此成为极佳的物理盾牌的同时，也经常被有意地去针对，其地位之重要可见一斑。

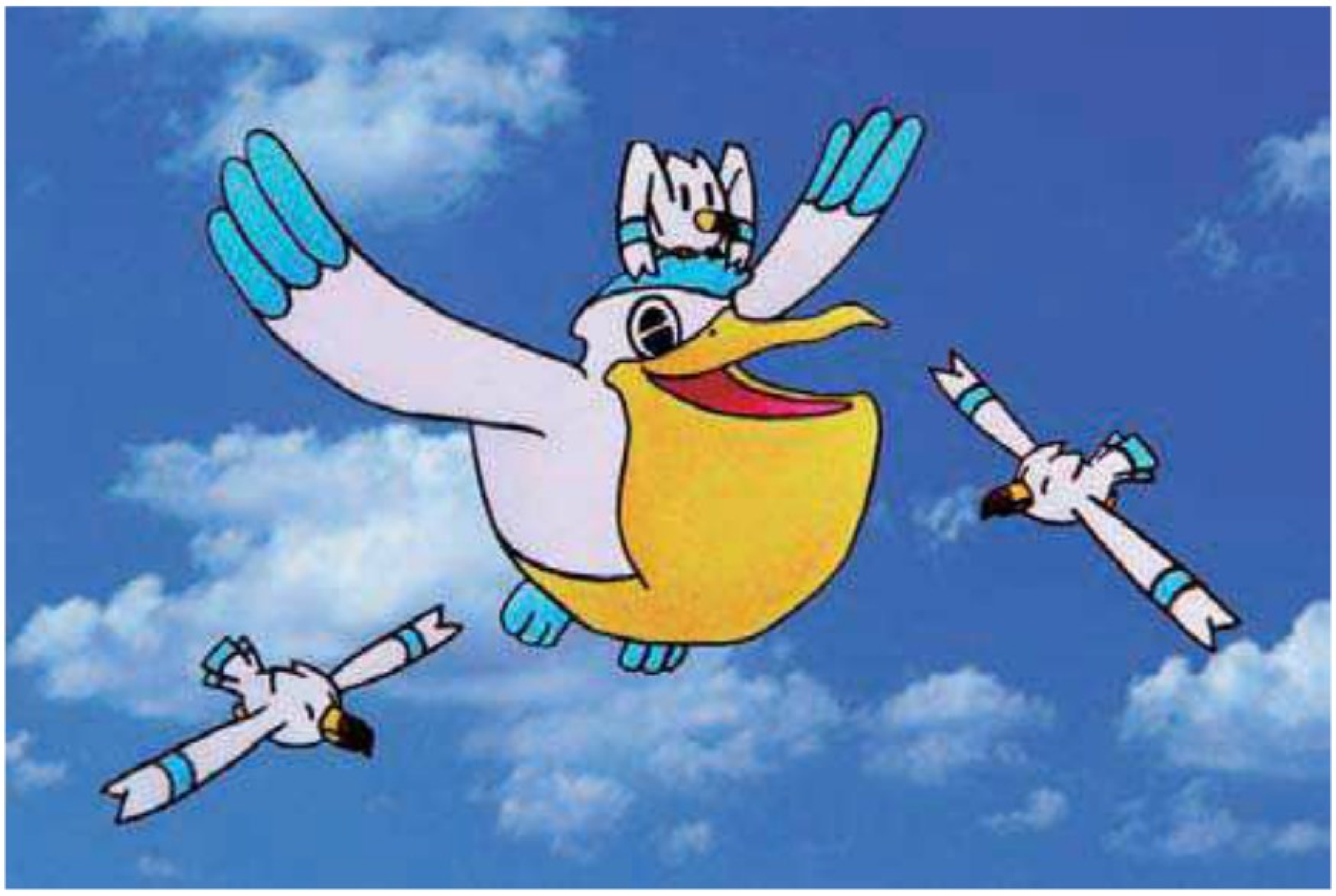
习性上看，盔甲鸟是偏重于防守而非攻击，无论是爪还是喙，都不具有猛禽的特征，而将鸟巢筑于荆棘中，除了保护幼鸟外，也有通过荆棘的刺伤从而长出更坚硬羽毛的磨练目的，尽管与世无争，但其坚硬的身躯和优秀的属性搭配，还是让玩家们将其大量投入到对战中去。

傲骨燕、大王燕

这一家来自《宝石》芳缘大陆的门前鸟，第一次向玩家展现了门前鸟的实力——和波波那种初期的威压不同，根性大王燕的空元气使用起来是非常暴力的。

傲骨燕一眼就能看出是只个头不大的





小燕子，其实就算小，站立高度也有30厘米，结合现实的话会发现傲骨燕其实比现实中的喜鹊还要大。傲骨燕如其名字般强硬，对任何对手、包括盔甲鸟那样浑身自带铁甲的大鸟也一样去迎战，不过和大多数装着很坚强的小孩子一样，傲骨燕也会有因为孤单而哭泣、肚子饿而变懦弱等的时候。

进化后的大王燕站立高度增加到0.7米，看起来不再那么凶横，但眼神中却增加了高傲，和一般的小燕子快速地飞来飞去不同，大王燕的飞行方式是像猛禽一样在空中盘旋，当发现地面猎物后便俯冲下去，猎物往往还没反应过来便被捕食，吃饱喝足，便找地方整理羽毛，如果有同类还会互相帮助，合作非常愉快，不像大多数的猛兽猛禽有着强烈的领地意识，看到同性同类便斗个你死我活。

这一家的食谱中，傲骨燕主要是以刺尾虫为主，而大王燕虽然没有说，但从其高空盘旋然后俯冲突袭来看，其捕捉的对象显然不小，而且比较灵敏，大概已经包括了鼠类等小体型兽类精灵了。

长翅鸥、大嘴鸥

从出现的地点来说，长翅鸥虽然不算是家门鸟，但也是出来很早的精灵了。这种0.6米高的水鸟的习性是在海边的悬崖峭壁上筑巢，一双翅膀虽然宽大但扇动起来并不方便，因此更多时候是伸平翅膀乘风滑翔，并通过上升气流而飞高。从外貌特征来说，长翅鸥是典型的鸥类海鸟，其长长的喙的前端的弯钩，也是捕食在海面及海浪中鱼类的水鸟的特征。

而进化后的长翅鸥，起码在外表上和长翅鸥不是同类，大大的嘴巴看起来更像是鹈鹕，而站立高度也达到了1.2米。从比例来看，翅膀远不像进化前宽得那么夸张，因此其飞行也以扇动翅膀为主，而其最大的特征自然是巨大的大嘴，这个大嘴对它来说有双重作用，捕猎时，贴着海面飞的大嘴鸥在发现了海面下的猎物后，便会俯下身，连同海水和多了猎物一并捞起来吞掉，大大提升了其狩猎效率。此外，还可以运输小型口袋妖怪和精灵蛋——这个习性显然就不是野生该具有的善心了，没猜错的话，这个空中邮递员的习性是人类驯化后的结果。

话虽如此，但是在《Ω红宝石·α蓝宝石》中，野生大嘴鸥携带的幸运蛋无疑就是参照了此习性，但又是真正的野生精灵，所以两方一对比一结合，也只能说，口袋妖怪的世界还真的很神奇，毕竟大嘴鸥本身也是肉食性的水鸟，因此其所谓的运输，究竟是做好事还是带回巢慢慢品尝，似乎也更值得深思……

青绵鸟、云翅龙

青绵鸟的站立高度为0.4米，从外形上说和天然雀有几分相似，都是脑袋身子几乎一体化的圆滚滚造型，但是青绵鸟可以飞，这点是强于天然鸟的，而且青绵鸟看侧面的话也是有身躯部分的。青绵鸟的翅膀如同白云，加上天蓝色的身躯，似乎让人觉得这是一种隐藏自己的保护色。青绵鸟和人类走得非常近，当食物短缺的冬天过后，青绵鸟就会飞到城市等人类聚居地的附近，经常喜欢伪装成人的帽子而停在人类的头上。而且非常爱清洁，看到灰尘就会用翅膀去清扫，然后去水中把翅膀清洗干净。

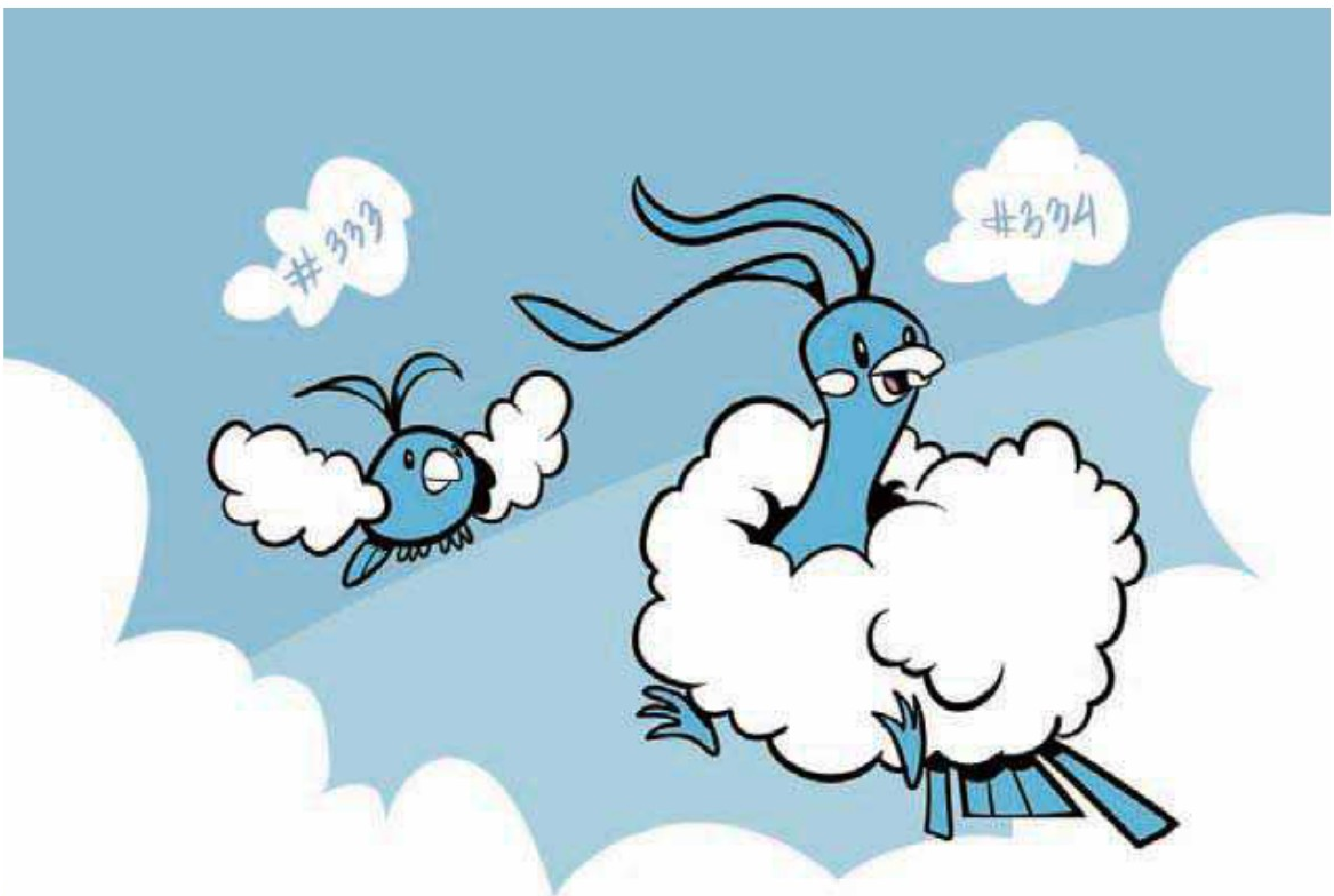
进化成云翅龙之后，站立高度增加到了1.1米，头小、脖子长，是典型的鸟类特征，而两个白云般的翅膀也长得更加宽大便于飞行。通常飞行穿梭于白云中以隐其形，鸣叫声如同女高音哼唱的歌声一般优美；在有了与之心意相通之人时，更会用柔软美丽的翅膀包裹对方轻轻哼唱；而在野外深山中如若听到美丽的女声歌唱，这其实就是云翅龙的鸣叫——于是熟悉希腊神话的各位有没有想到用美妙歌声引诱行船的汉子的妖女塞壬？当然，云翅龙也好，青绵鸟也好，从嘴巴上看，都是杂食性的，尽管鸟类基本没有纯粹的素食主义者，但也并不是那种掠食性的猛禽。

云翅龙还有MEGA进化形态，除了能力大幅强化，身上白云般的羽毛也更多了，似乎是更便于在云彩中藏身了。

胖胖翁、大胖翁、惊目翁

第四世代的门前鸟胖胖翁家族的优秀表现，丝毫不亚于三世代的大王燕，而且和最初的波波一样，走的是三段进化的成长路线。

胖胖翁是圆圆胖胖的一种可爱小鸟，





站立高度30厘米（和现实比的话也不算小了），不仅圆，脑袋上还有呆毛状的头羽，可谓是萌点满满。性格方面，因为个体的力量比较弱所以都是结伴而行，即便如此也不会像烈雀那样去惹麻烦，食物就是虫系精灵了，虽然结成队伍可以让个体免受欺负，但群体大了的话，七嘴八舌地很吵了。

进化之后，站立高度增加到了60厘米，不光身体和颈长长，连头顶的呆毛也长了。虽然进化了，但大胖翁对自己个体的战斗力还是有自知之明的，所以依旧是群体生活，然而大胖翁的群体已经开始互相惹事了，起码在不同的大胖翁群体之间，都会发生激烈的抢夺地盘的恶战。至于平常的食物，和进化前一样，依旧是以虫系精灵为食。

当再度进化到第三形态，站立高度增加到了1米2，也不像原来那么看着胖了，整体上强壮矫健，眼神也带着强者的傲气。脑袋上原本的呆毛变成了镰刀般的羽冠，足以对很多对手起到威吓的作用。而进化到这个形态，其力量已经非常大，单体作战能力也极强，因此便不再呆在队伍里，而是选择离开独行。某种意义上说，抱团是一种互相借力的需要，而惊目翁本身已经很强大，自然就追求更天高地阔的自由去了。由于爪子和翅膀的肌肉发达，因此不仅能抓能啄能飞，甚至还可以使用格斗系精灵的肉搏来强攻，本身还有突击之鸟这样的大招，可以说其个体的战斗力相当高。而在食物上，也不再像前两个形态那样只跟虫子较劲了，而是可以捕猎更多的小体型口袋妖怪。而面对强敌，即使比自己高大，也照样能跟对方恶斗一场。

其实在惊目翁的第三形态的日文原名中是包含了鹰的含义的，不过就外形来说，惊目翁本身没有鹰的钩嘴和足以盘旋长空的宽大翅膀，更多时候是以力量和速度去追捕猎物，但就勇猛程度来说，比起现实中的鹰是有过之而无不及的。

音符鹦鹉

第四世代的非门前鸟飞行系口袋妖怪，能力跟惊目翁没得比，倒是毛色非常鲜艳，和大葱鸭一样走的是个性化而非实力化路线。除了毛色鲜艳，音符状的冠羽也是其特色。不仅外表有音符的特征，其本身也有跟着音乐旋律摆动尾巴的习性，此外就是鹦鹉本身的特征了，因为舌头的结构和人类很像，所以可以学人类说话，经常好几个凑在一起学一句话。而且不光学人类说话，当和其他对手对峙时，也会以其特有的声音模仿队友的声音，而这种奇怪的做法，其实是向队友报平安。和现实中鹦鹉的喙一样，音符鹦鹉的嘴也是一



www.dooland.com

个短钩，这种短钩无法像猛禽们那样的钩嘴来撕扯猎物的肌肉，但是很方便嗑开坚果，也许音符鹦鹉其实是鸟类精灵中为数不多的素食主义者呢。

豆鸠、灰鸠、花斑鸠

五世代的门前鸟，花斑鸠这一家，在《黑·白》中刚出来时，难免会被人拿来研究一番，毕竟门前鸟已经强了两个世代了，结果同样走速攻路线的花斑鸠，被拥有威吓特性且速度更快攻击更高的椋目翁比了下去，特性更是废。直到第六世代因为天空对战加入，使得飞行系精灵的种植普遍调高，而花斑鸠正好在物攻上增加了10，这样起码在种族值上接近，但还是差一截，更不用说打击面和速度……不过我们这里聊的是生态，换句话说在口袋妖怪的世界中，每种精灵都有其存在的价值和生存意义，而并非只是让人训练去对战这一点。

最初的形态豆鸠，站立高度30厘米，和胖胖翁一样也是圆圆胖胖的小鸟，不过看起来比胖胖翁有活力一些，和生活在森林草丛那种纯原始生态环境的胖胖翁不同，野生的豆鸠一般也是群居生活在街道以及公园广场等地方，和人类很亲近，而人类也很乐于和这种圆圆的可爱的小鸟接触，可一大群豆鸠在一起就吵人了……当被训练师收服后，也很遵从训练师的命令，但是指示复杂的话豆鸠就没法理解了，此外就是健忘——有时训练师下达了命令后，这个小萌物听到后便忘了，然后等着新的命令。



而进化后的灰鸠站立身高增加到60厘米，和大胖翁也是一样，不过看着比大胖翁轻盈一些，虽然表情不像豆鸠那么可爱有趣了，但是却被赋予了新的象征——和平。豆鸠一般在森林深处或深山中筑巢，所以不大容易被人发现。豆鸠还有极强的归巢能力，即使在1万公里以外也能飞回去，且耐力极强，可以几天不休息。因此在成为训练师的口袋妖怪后，也会被更大胆地派遣到远方做侦查。大概是这种对巢穴的这种执着的眷恋，所以在人们的传说中，豆鸠的居住地是森林深处与世无争的和平净土，大概正因为是如此美好的乐土，所以豆鸠才不远万里也要回家。

再度进化为花斑鸠之后，站立高度达到了1米2，且雌雄性的外表有了分化，雄性的头部有了威武的翎羽，而雌性则显得更加修长。在战斗时，雄性会摆动头上的领域来震慑对手，而雌性相比雄性则有更强的飞行能力。

总的来说，这是一种精灵世界比较中规中矩的鸟，豆鸠与人类共处基本没什么天敌来袭，进化后强力的飞行能力和战斗能力也都能保证其自身的安全，但也并非是那种利爪利喙的掠食者。

辛波拉

说实话，把辛波拉算到飞鸟中是很勉强的，轮廓上看，辛波拉的确是个有头有身躯有翅膀有爪子有尾巴的鸟，但是仔细看，会发现其有头而无喙，爪子长在身体两侧，身体圆滚滚似陶罐，如果一定说

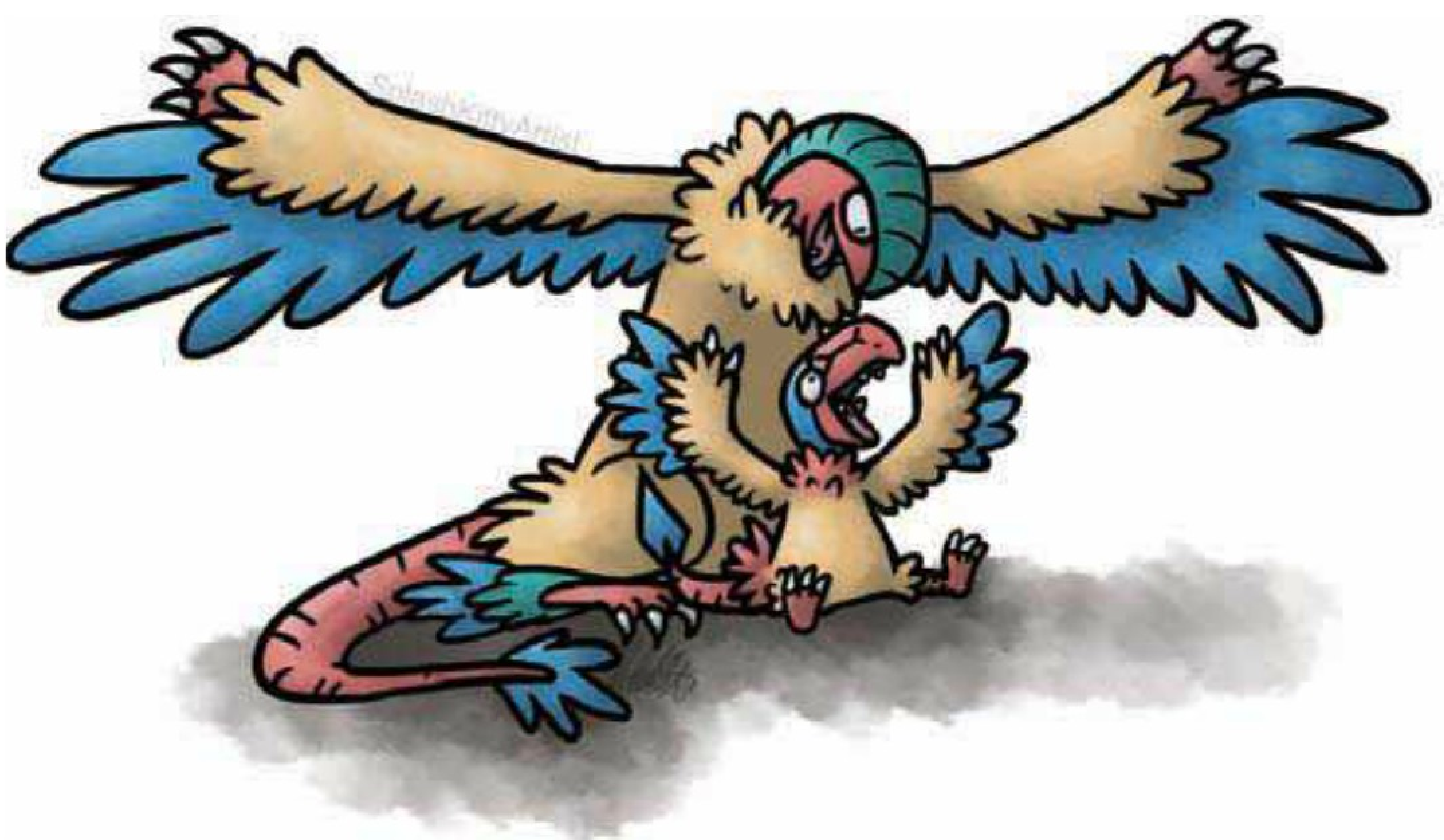


这是一只鸟，那么它很可能是从古代文明的壁画上飞出来的……而这也正是辛波拉的特征。和同样有着图腾外形的天然鸟不同，辛波拉在古代文明中是被尊为都市守护神的，这些辛波拉按照既定的路线飞行巡视，一旦发现有入侵者，便会用精神力对其展开攻击。看下辛波拉的技能，会发现其作为飞行系的主要技能是各种风暴类，并没有翅膀攻击和啄等，此外更多的是超能力技能。所以我们可以看出，辛波拉其实和豆鸠一样与人类共同生活，但因为被作为神崇拜所以受到的礼遇也更高。时间飞逝、岁月如梭，曾经灿烂辉煌的古代文明被被长埋于黄沙之下，而昔日被奉为古代都市守护神的辛波拉，却依旧残存着远古的记忆，飞行巡视在早已不在的路线上，守护早已成为废墟的昔日古都。

元祖鸟、霸空祖鸟

我们这篇专题收录的是鸟类精灵，所以距今2亿年前的化石翼龙即便凭借化石基因克隆技术复活，但仍然没收录进来。不过比化石翼龙晚5000万年的元祖鸟和霸空祖鸟，因为具备了鸟的特征，所以也收录了进来。其实这两种史前时代鸟、或者说，现代鸟类精灵的祖先，并不具备现代鸟类的全部特征，比如头和嘴，都还是典型的爬行动物，口中甚至还有尖牙，而裸露的皮肤上还有清晰可见的鳞片，但身上已经覆盖了美丽的彩色羽毛。

作为鸟类的始祖，元祖鸟甚至还不会飞行，而是更擅长在树之间跳跃，这种能力使得无论是陆地的还是空中的掠食者，对这个在树之间蹦来跳去的小家伙都无可奈何。而霸空祖鸟虽然能飞，但是需要高速助跑以后才能飞，所以不仅和后世的一飞冲天的鸟类不同，和早于他们的化石翼



龙也不一样，某种意义上说，元祖鸟也好，霸空祖鸟也好，并不是之前某种空中飞行的古代恐龙精灵的进化，而是一种穿梭于树木中间的物种，当体型变大后，便也需要速度和飞行来增强自己的掠食和战斗能力了。而凭借化石复活技术，能让远古的鸟类祖先重现，也都是让远古精灵爱好者们高兴的事。

蓝绒鸭、湾天鹅

五世代登场的鸟类精灵很多，而这两种水鸟精灵也是继长翅鸥和大嘴鸥那一家之后，登场的第二大类。和长年飞翔在海面上空的长翅鸥和大嘴鸥不同，蓝绒鸭和湾天鹅一般生活在淡水区域，不过是在海面上也可以游上去。

蓝绒鸭是种站立高度50厘米高的小鸭子——这个站立高度在现实中别说对比小鸭，就是跟成年的鹅比也大出一些，但这些原型小的口袋妖怪往往都比现实中的要大，所以蓝绒鸭有现实中鹅一般的大小便也不奇怪了。蓝绒鸭由于喜欢吃水苔，而长时间在水中游荡，并且有着非常不错的潜水能力。而一旦遇到敌人，就会抖动全身的羽毛制造出水雾，而后自己在水雾中逃走，属于有着自己小乐趣的快乐精灵。

而蓝绒鸭的进化，也真的如丑小鸭变天鹅般，进化成了帅气美丽的湾天鹅。湾天鹅的站立高度是1.3米，和比雕、惊目翁、花斑鸠等捕食陆地猎物的鸟类精灵们不同，湾天鹅的腿比较短，更大的作用是用来在水中划水而非陆上捕猎，而其捕猎也不是那种猛地扎水里的突袭方式，而是非常悠闲地用长嘴将鱼叼出后仰脖吞掉。每到黎明时分，成群的湾天鹅们都会在中间的首领的带领下翩翩起舞，除了凫水，湾天鹅也同样擅长于飞行，猛烈地拍打着宽大的翅膀可以连续飞上几千公里。而其战斗和捕猎的利器，则是长脖子和尖而长



的喙，这个长脖子能湾天鹅迅速地对猎物发动攻击，而战斗时，这个长脖子更能使其用利喙进行连续而锐利的攻击。和大多数外形优雅帅气的水鸟一样，湾天鹅其实也是优秀的水面猎手。

毛头战鹰、豪武战鹰

这两种鸟是典型的猛禽，即便是毛头战鹰这种一脸无辜天真的幼体也是如此，毕竟在大自然的食物链中，食草也好，掠食也好，食腐也好，都只是一种生存状态，本质上并无善恶之分。

0.5米高的毛头战鹰看起来非常可爱，但是其强壮的大爪子和已经成形的鹰勾嘴，无不在昭示其猎手的特征，但事实上，其强壮的爪子更多时候是踩碎坚果的硬壳，而非去捕捉鼠类等精灵。由于性格激烈火爆，因此经常与同类甚至其他物种打起来，哪怕比自己大的大体型精灵也不例外，不过这并非是勇气，而是鲁莽，因此有时会被打哭，但更多时会让它变强。

当进化后，小小的毛头小鹰便成了站立高度1.5米的大型猛禽豪武战鹰，不仅翅膀快宽大，两个鹰爪也更加有力，据说能抓起汽车飞到天上，而对目标的攻击，则是以空中高速俯冲的方式来突袭，由于力气大，被攻击者往往会被一击击倒。而和小时候随便打架的性格不同，长大后的豪武战鹰更多时候是为伙伴战斗，而且战斗起来不畏伤亡，而这种勇敢无畏的性格，也被从前的人们所欣赏肯定，并因此对其崇拜。

如果说毛头战鹰的时候还是吃些坚果，那么长成之后如果还是素食者的话，那么其庞大的身躯和翅膀、巨大的爪子和力气，就都浪费了，事实上，这种外形和习性以及突袭方式，无论如何都是优秀的掠食者才有的生存技能，只是图鉴中没有提到其食物而已。至于头上如同印第安人的头饰，从图鉴中描述的从前人们对其的崇拜来看，倒可以反过来理解：正是因为从前的人们对战鹰崇拜，所以才模仿其头部制作了头饰。

蛋壳秃鹫、勇武秃鹫

秃鹫一家和战鹰一家都是五世代登场的后期出场的强大鸟类精灵，但版本不同，能力也有差异，甚至性别都不通：战鹰偏攻，秃鹫偏守；战鹰皆为雄性，秃鹫皆为雌性，而除雾技能的强化，则让勇武





秃鹫对战中成为了极大的热门。

和一脸天真的毛头战鹰不同，蛋壳秃鹫的表情有点玩世不恭的小霸王气。尽管乍一看这个0.5米高的小秃鹫和波克比有些相似，但实际上，蛋壳秃鹫下身的那个半圆的东西并非是蛋壳，而是头骨，在寻找到大小合适的头骨后，蛋壳秃鹫便像穿兜尿布一样穿上头骨从而保护自己。虽说这个头骨会增加体重，但蛋壳秃鹫的翅膀本来就小到尚无法飞翔，所以才弄这么个东西保护自己，虽然不会飞，但却喜欢欺负弱小的精灵。

而随着蛋壳秃鹫的成长，临近进化时，蛋壳秃鹫就会脱掉这个头骨，以往自己身体在进化时充分变大，其站立高度达到了1.2米，翅膀也变得宽大起来。而对骨头的喜爱则是有增无减，不仅用下颌骨和骨棒分别装饰腰部和头部，还到处收集骨头来筑巢，乍一看会觉得这是一种食腐的精灵，事实上，勇武秃鹫也是猎手，盘旋于高空之上观察地面，当发现猎物出没。便俯冲下来将其捕捉后用爪子提着飞回巢穴慢慢享用。

就像豪武战鹰的那个印第安人式的头饰，勇武秃鹫以骨头做饰品的习性也与一些古代文明相同，也许正是这些勇敢强壮大鸟，影响了古代人们的崇拜和文化。

稚声鸟、火矢鸟、火矢鹰

六世代的门前鸟来了！原本火+飞行的属性并没有带来多大关注，尽管速度够快但物攻只有81……不过很快，玩家们便发现，这种精灵的隐藏特性竟然是全新的疾风之翼——提升全部飞行系技能优先度的特性，如此，一些速攻型的格斗系、虫系等精灵便不得不专门防着火矢鹰的飞行系大招的抢先攻击，而门前鸟也终于再度扬眉吐气，和大王燕、惊目翁一同成为了各有特色的对战主力。

事实上，在火矢鹰最初的形态稚声鸟身上，我们是看不出半点猛禽的感觉的，当模样可爱且叫声悦耳还略带调皮的小鸟轻轻啄醒主角时，也给初接触卡洛斯世界的玩家们以一个非常清新而又可爱的初步印象。和大多数门前鸟们圆圆胖胖的第一形态不同，稚声鸟还是很有些流线型，腿在身上所占的比例相对于其他小鸟也要



长，但站立高度仍然是0.3米。由于鸣叫声非常美丽而且性格上与人类亲近，所以不少卡洛斯的训练师都有饲养这种小鸟，除了与人类，这些小鸟彼此之间也会通过鸣叫和振动尾巴来与沟通。而相对于家养的，野生的小鸟则有着家养的可爱黏人以外的野性一面，即强烈的地盘意识，一旦自己的地盘被入侵，就会与对手进行恶战。

进化成火矢鸟之后，站立高度增加到了0.7米，不仅体型大了一倍多，更增加了火属性，腹部中的炎袋也起了作用，而炎袋的火力会令火矢鸟的飞行速度大大加快，也使得火矢鸟成为从起飞到达成最大飞行速度时间最短的飞行系精灵，虽然炎袋本身需要些时间来点火，但如氮气加速的作用还是令人刮目相看。而其炎袋除了用来给自己的飞行加速，在捕猎时也会用到，通过喙中飞溅出的火花将草丛烧焦，惊出躲在其中的猎物后将其捕获。

再度进化为火矢鹰后，无论是鹰喙、宽翼还是强壮的大爪，都意味着最初的可爱小鸟已经成为了彻头彻尾的掠食猛禽，火矢鹰的站立高度为1.2米，比豪武战鹰略矮小一些，但实战价值却是独一无二的。这个成为了猛禽的最终形态腹内的炎袋可以持续不断燃烧，而无需像进化前那样每次都花时间去点火。性格上则更加好战，非常享受战斗的兴奋，并在羽毛中迸发处火花飞行。由于火袋的加速效果可以随时启用，因此火矢鹰的狩猎方式便也无需再去烧野草，而是在发现猎物后以500公里/小时的速度去袭击猎物，靠近之后用强有力的爪子凭借冲力和本身的力量猛烈踢打猎物并将之逮住，整个过程可谓是一气呵成。

摔角鹰

最后一个飞鸟斗士，就是《X・Y》



流程中出现的飞行系精灵摔角鹰了。摔角鹰的站立高度0.8米，虽然数值上看并不算矮，但因为是直立行走，因此体型相比相比其他猛禽和大鸟们来说都小了很多。不过这并不影响摔角鹰成为优秀的飞鸟斗士，这种执着于力量的精灵尽管个子矮小，但却凭借其格斗与飞行的双属性，创造出了属于自己的高机动华丽战术，他通过翅膀在空中变换姿势来袭击对方难以防御的头顶，因此可以与怪力、超力张手等身形高大的格斗系精灵们一较高下。尽管摔角鹰更热心于格斗技能，但其成长所学的但却能可以看出，它也非常注重将飞行技能和格斗技能进行灵活运用，甚至掌握了兼有飞行和格斗属性的技能飞天压杀。意外的是，作为飞行系且拥有不少鸟类特征的摔角鹰，并不在《X・Y》的空中对象可参战精灵之列，大概是摔角鹰的主要技能都是基于立足地面的格斗，而非其他鸟类们的空中搏击吧。

急冻鸟

鸟类精灵们是不缺位列仙班的神兽的，在初代就有了关东三神鸟，而这篇飞鸟ACE的最后，我们自然也要把它们请出来。

先说急冻鸟，通体冰蓝色的急冻鸟的站立高度为1.7米，是相当大的大鸟，头上三根菱形头冠，身后还是有长长的尾羽，而且急冻鸟的冰系体质会在身体周围制造



的冰晶和雪花，因此在其飞翔时，拖着长长的尾羽又一路飘散着冰晶雪花，看起来优雅而美丽，但是想看到的话据说只有被困雪山即将死亡时才能看到。

虽然大自然是弱肉强食的丛林法则，但急冻鸟本身是位列仙班的神兽，因此其本身并不具备鹰嘴钩爪这些猛禽特征，更多时候是神龙见首不见尾地隐藏在雪山的暴风雪之中。

闪电鸟

相比优雅淡然的急冻鸟，雷电鸟看起来就显得凶躁得多，一方面本身电属性



的关系，使得其羽毛都如利剑般竖立，而黑眼圈、长而尖的嘴巴以及强壮有力的利爪，使得其看起来暴躁而凶猛。雷电鸟的站立身高为1.6你，一般伴随着云层上方的雷电出现，当天色被乌云遮挡得漆黑，又有大量闪电连续从天而降，这就是闪电鸟出现了！和急冻鸟一样，闪电鸟飞行时也有着自己的属性特色——飞行时身上环绕着电流并发出闪电爆裂声，翅膀更闪出耀眼的光芒，不过这种壮观震撼的场面同样不容易看到，据说只有在雷云分成两片时才能看到。尽管很神秘，但有时也会被电流强大的设施所吸引，关东废弃的发电所就曾发现过有闪电鸟出没。

火焰鸟



火焰鸟的站立身高为2米，是三神鸟中体型最大的，栖息在火山口或岩浆高地等处。和雷电鸟一样，火焰鸟也有水鸟般的细儿长的喙，但看起来并不如急冻鸟那么凶悍。火焰鸟的头冠和尾羽全部是为熊熊燃烧的火焰所包围，飞行时扇动的翅膀也会燃烧起剧烈的火焰，非常美丽壮观。在北国的传说中，火焰鸟和春天一同从南国飞来；而在雪国的传说里，火焰鸟的出现更意味着春天的提早到来。这是值得热烈庆祝的祥瑞之兆。

托尔涅罗斯

伊宿三飞神中，托尔涅罗斯不仅是除天空形态阿尔修斯外惟一的纯飞行属性精灵，其灵兽形态更是有着鸟类的外形，于是这位风之大神便也因此收录到本篇的专题中（感觉怪怪的）。

托尔涅罗斯虽然在西方的伊宿大陆，但却颇有东方凶神的特征，表情凶而高傲，赤裸上身，下半身包裹于云状的能量体中，能以300公里/小时的速度在空中飞行。其尾部喷出的能量会引起足以掀翻民宅暴风雨，而随着它的四处飞行，风力也变得更大，几乎能吹走一切。以上就是图鉴中对托尔涅罗斯的介绍，可以推定的是：1.飞行速度快；2.会引起暴风雨。如果和波尔托罗斯一起闹腾起来，更是暴风雨+电闪雷鸣，正因为如此，托尔涅罗斯虽然贵为风神，但农夫对其并不是很欢迎，只有丰饶之神拉恩德伦斯调将它们两个的灾难化为丰收的能量，才能实现真正的风调雨顺。若从字面理解，显然灵兽形态才是其本尊，尽管乍一看像一只凤凰般，但仔细瞅还是一个光着膀子的凶神恶煞模样。



▶灵兽形态的托尔涅罗斯。

露琪亚

城都传说中被尊为神的传说中精灵之一，拥有能够镇压波涛汹涌的大海的惊人力量，扇动起翅膀也能引起长达40天的、拥有破坏民宅力量的暴风。据说有人在暴风雨之夜目睹过露琪亚现身。更多时候，露琪亚为了隐藏强大的力量，静静地独处于深海海底。而在远古时最和谐的世代，露琪亚据说还从深海中飞出，栖息到槐树市双塔之一的钟之塔上，但后来发生了钟之塔发生大火后，露琪亚便飞到了附近的漩涡列岛的海底中栖息去了。虽然是飞行系，但是从图鉴介绍来看，还是更倾向于海神的力量，但是其展翅现身时的身姿，还是相当具有魄力的。

凤凰



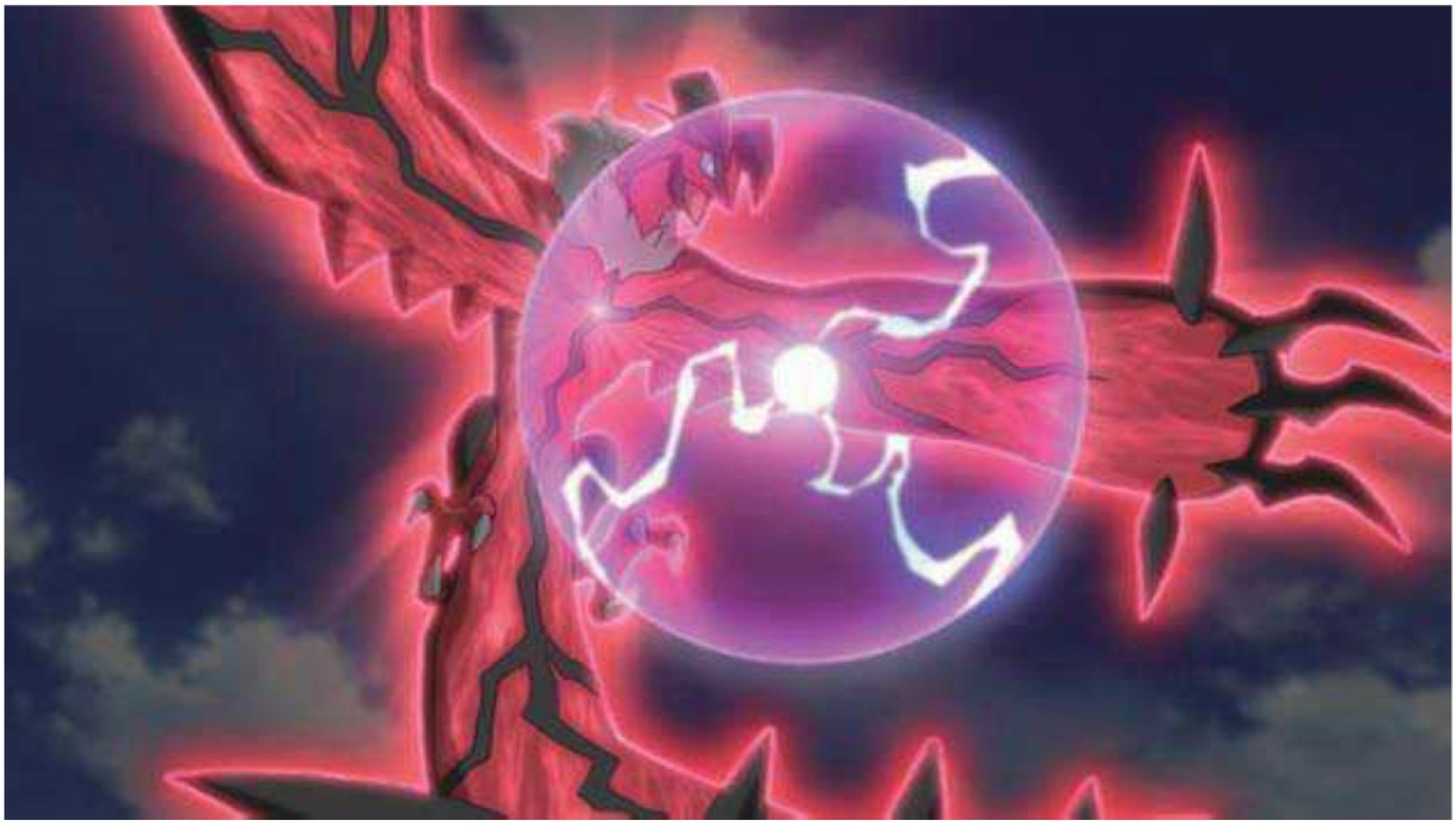
城都传说中被尊为神的传说中精灵之一，用七彩炫丽的翅膀在天空中飞行，飞过之处便出现彩虹，如果有谁看到了凤凰，那么这个人将获得永久的幸福。和露琪亚一样，在人与精灵最和谐的世代，凤凰栖息到了槐树市双塔的铃之塔上，当



大火灾发生后，凤凰用圣灰复活了钟之塔中被烧死的雷皇、炎帝和水君，之后也离开了铃之塔。相比露琪亚，到处飞翔并留下彩虹的凤凰，倒是更强调其飞行系的特征。而设定上的黑眼圈，也使得凤凰看起来并不像是个慈善的神，而《HGSS》中与其战斗的BGM更专门谱成了古色古香的战斗曲，结合古代的传说，使得战斗令人热血非同，。

伊维塔尔

口袋妖怪世界中有着飞鸟形象的神兽不止《金·银》的两个主神，《Y》版的神兽泽伊维塔尔亦是其中之一，官方记载高度是5.8米，应该是头到尾的距离而非普通的站立高度。伊维塔尔有着类似的鸟类的头、宽大的翅膀和大得夸张的尾，而且翅膀端和尾端都延伸出了五趾，号称破坏之神，当翅膀和尾巴变红时，能够吸收所有生物的生命，更有着将一切瞬间破坏的强大破坏力——破换之神的名字，可不是白叫的，不仅本身力量强大，其出现即带来令恶系攻击大大加强的黑暗领域。而在寿命将至时，伊维塔尔也会吸收走周围所有生命，之后变成茧的状态，即破坏之茧——很显然，对于这个以破坏为使命的恶神来说，无论是游戏还是电影，作为破坏之神的伊维塔尔，都会围绕破坏的主题而有着极高的戏份，而飞行属性看起来只是方便这个黑暗大神到处去搞破坏，实际上，也让伊维塔尔掌握着飞行系的独门大招——死亡之翼。



到这里，“《丛林法则》系列”有关飞鸟ACE的专题便也结束了，和以前一样，在不同的划分方式下，有些精灵难免会有所重复，而笔者则尽量通过不同方式来讲述展现这些口袋妖怪们。口袋妖怪的世界丰富多彩，而有关空中的探索却从第六世代才刚刚开始，尽管和平台机能的进化有关，但也希望官方能延续《X·Y》和《ORAS》的空战和空中之旅，将天空部分进一步完善，让玩家在口袋世界中感受更加立体化的精灵之旅。

www.docin.com

口袋妖怪原型探析——恶之花

恶属性是第二世代开始才引入的属性，总的来说对应的口袋妖怪并不多。在游戏中，反派组织无论是杂鱼还是首领，基本都会使用恶属性口袋妖怪，似乎让这个属性沾满了邪恶的味道。但是在英文版中，恶属性并非翻译成邪恶，而是黑暗，喜欢在黑暗之中也好，控制黑暗也好，夜行性也好，这些都是恶役之外的恶属性的魅力。今天我们就来看看一些挺有特色的恶属性口袋妖怪们。

文/海月真冬　编/马修

No.331 恶人球& No.332 恶人掌

第三世代中，有不少进化前没有恶属性，进化后追加了恶属性的例子，这一组口袋妖怪就是其中之一。恶人球和恶人掌的原型都比较直观，从外表上就能推断出，我们先来看最初形态吧。恶人球，日文名为**サボネア**，包含了词根**サボテン**，意为仙人掌。仙人掌是一种大家都非常熟悉的植物，不过从恶人球的形象上来看，它的原型更加接近仙人球。

仙人球和仙人掌类似，只不过比起仙人掌来说，仙人球更具有观赏价值，像许多家庭的窗台上都有摆放仙人球。

仙人掌是一种生活在沙漠的植物，为墨西哥的国花。它的生命力极强，同时耐旱，很多种类都生活在沙漠中。



▲仙人球



▲仙人掌

在对应的《宝石》版游戏里，野生的恶人球也同样栖息在111号道路的沙漠。仙人掌的刺是仙人掌类植物的特有器官，它

对仙人掌来说有着重要意义，例如可以作为保护用的盾牌。仙人掌的刺种类很多，有的很短，仅留有一点点痕迹；有的则很长，比如强刺球属的仙人掌的刺大多都在12厘米左右，而还有别的种类的刺有长22厘米左右。通常人们对仙人掌的印象色就是绿，很少看到开花的样子。其实仙人掌也是会开花的，花期大约在3~5月，花的颜色也比较多，常见的有黄色，红色和白色。再看看恶人球的头顶，就有着黄色的皇冠似的东西，这也就是在指代仙人掌的花朵。





身为草属性，不怕水是很正常的，但能够反过来利用水却是很难得的了；在第五世代诞生之前，恶人球一家成了惟一一家身为草属性却拥有储水特性的口袋妖怪。储水特性在游戏中表现为受到水属性攻击时会回复HP，这一特性同时也表现出了仙人掌这种植物的特点：仙人掌生活在干燥地区，虽然它本身耐旱，但若是不储存水分的话同样也会受不了恶劣的天气，因而仙人掌便利用了它储存水分的器官——茎。仙人掌的茎肉质多浆，能够储存大量水分，因为它的茎含有大量胶体，能够吸水，同时让水分的散发变得困难。仙人掌的储水能力非常惊人，有的仙人掌的茎甚至如同水缸般。而且，仙人掌储水时，根部也深入沙地，当下雨的时候，它则会伸出更多的根，这也是草属性技能“扎根”的现实中的表现。

恶人球进化成恶人掌后脱离了幼小的仙人球形象，变成了真的仙人掌，但除此之外，恶人掌还追加了新的原型——稻草人。稻草人是为农民守护田地，防止鸟类糟蹋庄稼的一种人偶，由于是稻草做成故得此名。稻草人与仙人掌并没有什么直接的关联，不过两者都有着虽然不是人类但形象却似人的特点，而且金色的农田看起来和沙漠也有些巧妙地相似，可能基于此，设计者才考虑把两者结合在一起吧。恶人掌的名字ノクタス除了来自cactus（仙人掌）外，还来自nocturne，这个词的意思是夜曲。夜曲是一种钢琴曲体裁，旋律优美，速度一般较

慢，用于表现夜晚的沉静。恶人掌这只口袋妖怪本身和音乐并没有什么联系，但我们通过图鉴可以得知恶人掌都是在晚上出来活动的，因此夜曲这个词根可能是指恶人掌的夜行性，顺便暗示增加的恶属性。





No.341 小呆虾No.342 铁螯龙虾



这一组口袋妖怪同样属于初始形态没有恶属性而进化后追加了恶属性的类型，两只口袋妖怪的原型基本上简单易懂。

初始形态小呆虾的日文名为ヘイガニ，来自ヘイ（兵士）和ザリガニ（淡水



▲克氏原螯虾

小龙虾），兵士可能是指代小呆虾处于初始阶段，通过后半的词根则可以看出它的原型来自淡水龙虾。不过，淡水龙虾也有很多种类，它具体是源于哪个种类呢？通过图鉴可以得知，小呆虾是适应力极强的口袋妖怪，而且《火红·叶绿》版图鉴中曾提到它是来自外国的口袋妖怪，生命力很强。因此，我们可以推断出小呆虾的具体原型来自克氏原螯虾。

克氏原螯虾，又名蝲蛄，原产于美国东南部，是最具食用价值的淡水龙虾品种。这种龙虾被引进亚洲、非洲、欧洲等地区，成为一种分布广泛的外来入侵物种，这个事实与小呆虾的图鉴资料相吻合。克氏原螯虾的环境容忍性很强，而且生长快速，不过也因此招来了一些谣言。谣言称克氏原螯虾能够在高污染性毒素的水质下安然存活，实际上高污染水域缺乏氧气，克氏原螯虾也不易生存。虽说没有谣言中说的那么夸张，但我们仍然不能否认克氏原螯虾的环境忍耐力，也因此克氏原螯虾成为很受欢迎的经济物种。克氏原

螯虾虽然为不少地方带来了产值，但有利就有弊，因为物种入侵的缘故，它也会对生态环境造成一定的影响。克氏原螯虾在一个水域的出现，会对这个水域的鱼、贝、甲壳类生物和水稻造成威胁，会打乱原本平衡的食物链。而且克氏原螯虾的食性广泛，建立种群的速度也很迅速，很快就会占据这片水域。所以我们时常可以看到克氏原螯虾与当地的淡水虾发生争斗，并侵占它们的生存空间。

小呆虾进化之后变成铁螯龙虾，形象上威猛了许多，看起来似乎还有些海盗的风范，就连种类也变成了“流氓口袋妖怪”，所以追加恶属性可以说一点都不奇怪。



▲红螯螯虾





铁螯龙虾的日文名シザリガ－也比较简单，后半部分和小呆虾一样来自淡水龙虾，前半部分则来自scissors，意为剪刀。根据图鉴我们可以得知，铁螯龙虾是好斗的种类，这说明它的原型仍旧延续了克氏原螯虾，但也被赋予了新的种类，红螯螯虾。

红螯螯虾俗称澳洲淡水龙虾，比同样有名的克氏原螯虾体型更大、适应力更强。而克氏原螯虾就是小呆虾的原型，这一事实相当于暗示了进化的过程。此外，铁螯龙虾的法文名中有“上校”的词根，韩文名中则有“将军”的词根，它们都是比“兵士”更加高等的阶级，也指明了铁螯龙虾是进化形态的事实。





No.674 顽皮熊猫& No.675 武者熊猫





这次介绍的最后一组口袋妖怪是第六世代登场的新口袋妖怪，其中初始形态为纯格斗属性，进化后就增加了恶属性，而且进化方式也比较新颖，需要在队伍中有恶属性的口袋妖怪存在才能进化，感觉上就像是让其“学坏”一样。

顽皮熊猫的日文名**ヤンチャム**很简单，来自やんちゃ（淘气，调皮）和**チャンピオン**（冠军），组合起来的意思也就是“调皮之王”。虽然日文名中没有指出原型，但从形象上很容易就能判断出它的原型来自熊猫，当然，在英文名Pancham中仍然

存在熊猫（Panda）的词根。顽皮熊猫虽然调皮，但并没有“恶”属性的感觉，通过图鉴可以得知，它虽然会拼死瞪向对手，但只要摸它的头它就会放松，并露出笑脸，由此可见它的形象只不过是一般的顽童而已。但是顽皮熊猫进化之后就不再是普通的顽童了，而是摇身一变成了不良少年。



顽皮熊猫的进化型武者熊猫的日文名ゴロンダ来自破落户（恶棍）和パンダ（熊猫），与进化前完全不同，瞬间充满了恶的特质。武者熊猫的形象，很有可能是参照了日本的不良少年和暴走族。根据图鉴可以得知，武者熊猫是很喜欢找人打架的口袋妖怪，这与不良少年的特征相吻合，而日本的暴走族多喜欢穿一种衣服，叫特攻服，特攻服看起来像风衣，属于披风类服装，背面写有人名、团体名或者信条。特攻服的名字来源于特别攻击飞行队，有全力以赴的含义。





这种服装与武者熊猫的形象十分相似，从立绘上我们可以看到武者熊猫的背后就像穿了披风一般，而且武者熊猫的性格也是属于不屈服并且会全力打垮对方的类型，与特攻服的概念相同。

武者熊猫虽然属于经常找人打架的口袋妖怪，但不会欺负弱小，这也就说明了它仍旧有着正义而善良的心吧。除了武者熊猫外，其他恶属性口袋妖怪想必也是如此，毕竟，这个属性并不是只有邪恶的含义的。



首藤刚志谈《口袋妖怪》

文/首藤刚志 译/子罗

第24回 动画《口袋妖怪》困境的中心人物

过去也曾提过，我是在决定制作动画之后，才以系列构成的身分参与到《口袋妖怪》(后文简称《口袋》)动画制作中的。

那个阶段最关键的问题是，究竟做成什么样的动画才好看呢？在我加入之前，制作方就已为此召开过多次会议，而我也看过这些会议记录。其中，有人会把会议记录上记载的各个想法全部否定掉。每次都是同一个人。并且在大多数情况下，这个人的反对都会得到众人的附和，这说明那个人极具发言权。想必大家也猜到了，那个人就是策划了《口袋》动画化并得到游戏公司的许可，外号“御前殿下”（“御前”在日语里面是尊称的一种）的某位大制作人。



▲《口袋》动画的诞生之路也是充满坎坷。

只是让人苦恼的是，御前殿下总是高声反对，却从来不告诉大家到底该怎么做。他的大多数发言都是“应该有更多能让《口袋》动画变得更有趣的想法”。后来，我曾就这个问题询问过御前殿下最为信赖的那位制作人，得到的回答是，御前殿下除了《口袋》动画外，还揽有许多其他的职责与交涉，日理万机，十分忙碌。因此在动画正式播放后，他就没时间继续参加每周召开的脚本会议了。而那位制作人，就是御前殿下亲自向工作人员交代过“他的想法就等于是我的想法”，并出席会议的人。

想必脚本会议的内容都由这位制作人转达给御前殿下了吧。

不过与之相反，这位制作人几乎不对脚本会议的内容提出异议，还会把定下的脚本与某段剧情中登场的口袋妖怪更新在列表上（这本是系列构成负责的工作），偶尔提一些奇怪的意见，对我来说，是位相当亲切的制作人。

在我所知的初期脚本会议中，只发生

过一次让我印象深刻的争执。那位制作人对某位脚本家的脚本表示不满。正是因为这点不满，使得那位脚本家怒火中烧，大声吼道：“那么，你到底想让我写什么？”

由于这位脚本家的性子一向温和，也积极听取导演、制作人和我的意见，当时的气氛就更显得杀气腾腾。导演、我和其他制作人连忙出声劝说“别这样别这样，大家再好好讨论一下吧”，才总算熄灭焰火，大事化小小事化无。

说回正题。因为我对那位制作人抱有好感，所以曾若无其事地提过这样的问题。“为什么那位大制作人总是要反对别人的想法呢？”

他口中的御前殿下是这么想的：“在那种各方人士同时出席的大型会议中，一旦出现某个想法，大家常常互相妥协，敷衍了事，最终得出无趣的结论。为了不出现这样的情况，就得一个劲地反对那个想法，搅乱整个会议的氛围，再静待真正有用的想法出现。”

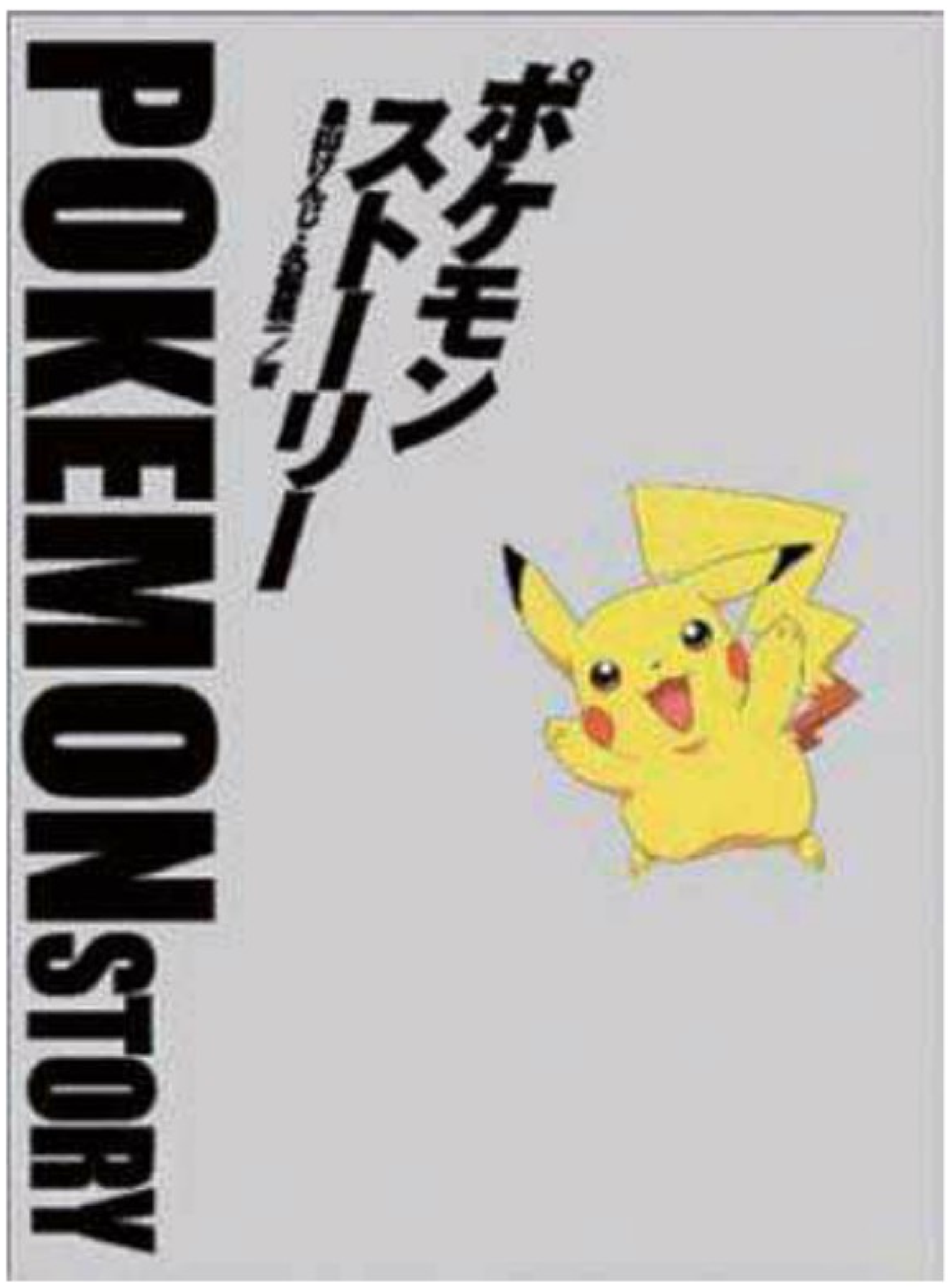
相反，如果大家不能互相妥协，自顾自地提出想法，再一起商讨出每个人都能勉强接受的方案，往往也不会得到什么好结果。既然如此，那就等，直到出现肯定有用的想法。听后我觉得这也确实有道理。那么，又由谁来判断搅乱会议后得到的结果是不是有用呢？这个问题，我几乎就要脱口而出，但最后还是收回去了。

御前殿下是个优秀的人。至于具体哪里优秀，我也无法一一列举。但光是能让某些特定素材大热这一点，就证明御前殿下身为制作人的能力十分优秀，审视时代的眼光也毋庸置疑。

同时，我也认识与御前殿下风格不同的另一名优秀制作人，两人制作的作品都掀起了超级热潮，实在是可喜可贺。

说个题外话，我曾听说这两位制作人共同主持一个以谈话为主的广播节目，之后在网络上也听过该节目的录音。广播中，另一位制作人稍微提起了我，之后御前殿下说，由我负责写的《口袋》剧场版，只有最初的那一作。其实我写了三作呢……也罢，这些只是题外话。总而言之，在《口袋》动画化初期，只要是这位御前殿下看得上眼的，基本就能大热。当时的御前殿下是某本儿童漫画杂志的副总编辑，以联合各类游戏与玩具的多面推广等方式大大提高杂志的知名度，为其销量作出了很大的贡献。御前殿下总能准确地锁定那个时代的孩子们的喜好。无论是谁，都认可他这个才能。正是这个才能，让他找到了游戏《口袋》，杂志与《口袋》的各种联合推广，已经做好了让它大热的准备。在此基础上推出动画，将立刻打破局面，他是如此坚信着。

虽然在旁人眼中，御前殿下此举显得有些一意孤行。但他还是坚定不移地走上了《口袋》动画化之路。听说在游戏《口袋》决定制作动画之前，还发生了许多事。



▲记录了部分《口袋》历史的《口袋故事》。

大家认真研究曾经的失败，参照其他游戏动画化的反面例子，并费尽心思，完善多方推广这个成功的方法。

我在此处写下的内容，首先参考了御前殿下本人所写的商业著作《口袋故事》，然后便是他在各种场合下提起的往事。

这样说明的话也许会显得这些内容棱模两可。可我毕竟是在决定制作动画之后才参与其中，在那之前发生过什么，我一概不知。因此，我也只能记下我亲眼所见亲耳所闻的部分。在我正式参与制作之前，我连那本杂志与游戏《口袋》都没听说过，不过，与御前殿下正式见面后，我立刻就感觉到这个人对自己坚信之事抱有相当的执着。也许是因为我和他有着相似之处，才会特别敏锐地捕捉到这一点。

“是个能拥有许多同伴，也会竖立许多敌人的人呢。”当我不假思索地说出这句话后，制作人并未作答。

“……”

只一味地沉默。

以前也提过，其实游戏制作方对制作动画这件事，是感到不安的。

为此，御前殿下等人特地前往制作公司总部所在的京都，并竭尽全力向他们表达让动画获得成功的热忱与诚意，这件事才最终拍板定案。听起来还挺像个美谈，可往坏处想，这就是擅自略过反对制作动画的游戏工作人员，直接与游戏公司的高层做下了决策。对游戏制作者来说，耗费了如此多的时间，费尽心思才制成这样一款好游戏，要是因为动画这场豪赌而一败涂地，谁也受不了。考虑到这些游戏制作者内心的忐忑，御前殿下对游戏方十分尊重。“得到口袋妖怪了！”这句关键台词正是由游戏方提出的，而动画方也采用了，尽可能地满足了游戏方提出的要求。不过最关键的还是动画本身。要是成品不像话，可就本末倒置了。因此，御前殿下也相当照顾动画制作方的心情。

我是不大清楚导演、演出、台本和作画方的待遇如何，只从与我有关的脚本方面来看，每集的脚本费比起行业一般定价要高 5000 日元，但我的系列构成费相较过往要低了 20000 日元。不过有这样的落差据说也是因为我之前参加的作品的系列构成费定得太高。想来也是，虽说原作是



▲近期比较火热，讲述动画业界内容的《白箱》所出现的业界人士年收入表（仅供参考）。

个游戏，可口袋妖怪的主要角色已经定型，故事也只需沿用游戏的大框架进行编写就好。脚本家已经选好，脚本会议讨论得细致入微，基本不需要对每一话的剧情再做繁琐的修改。这比起我当其他作品的原案或系列构成时，着实轻松许多。

而最重要的是，脚本著作权能牢牢掌握在手中。

在当时，有不少公司对这个问题满不在乎，简单来说，只要《口袋》动画掀起热潮，录像和 DVD 能够大卖，动画的二次使用费就一定能进到脚本家的口袋。而且大家都已经隐隐察觉，《口袋》游戏本身就拥有足以让动画掀起一定热浪的要素

了。

只是对御前殿下来说，一定的热度还远远不够。看上去，御前殿下像是把自己的热卖哲学赌在这次的《口袋》动画化及其多方推广上了，最终，动画取得了超乎想象的成绩。联合推出的杂志、游戏、角色玩具、卡片等等，凡是与《口袋》有关的东西全都大卖。

本就备受瞩目的御前殿下，在他所属的大型出版公司中也变得更具影响力，御前殿下已经不再是区区的儿童漫画杂志副总编辑了。因生产《口袋》相关产品而获得巨大利润的某公司，为表谢意在东京湾举办了一次船上派对。在那里，御前殿下就像真正的“御前殿下”，该公司的员工在御前殿下面前规正地排成几列——当然他们并没有跪下，但也整齐一致地朝他大声致谢道：“万分感谢您。”

可《口袋》当时的热潮还无法满足御前殿下。

与此同时，《口袋》的动画电影也定下来了。过去，御前殿下曾配合迷你四驱车掀起的热潮，参与了制作动画与电影，成果却未能让御前殿下满意。若是《口袋》的电影，那么能超越迷你四驱车的成果是理所当然的。不光如此，说不定还能胜过某部在日本超级大热的国民动画。御前殿下对某个与我们天壤悬隔（这也只是我个人的想法啦……）的著名动画公司的作品和制作人抱有微妙的竞争意识。要胜过那家公司的动画，只靠日本的票房大概是做不到的。不对，考虑到游戏与关联产品的超高人气，说不定也有可能……如果推广在国外呢？可是日本的国民级大热动画就算能在国外获得好评，也未必能掀起什么热潮。

人无法满足于现状，总是会把目标定得更高，更高。

经过与导演的多次商讨，电影《超梦的逆袭》的脚本在第二稿就基本定为终稿



▲国内称为“3D 龙事件”的意外。

了。可从御前殿下的大热哲学看来，这个脚本还有许多问题。我也已经做好心理准备，承受来自他那无数的反对意见。可哪怕如此，我也不打算改变故事的初衷。就在此时，发生了“口袋事故”。

“有关本次事故，我们希望能统一制作方和电视台的观点与处理方法。所以就算有媒体方进行采访，大家千万不要做出任何个人评论。”

无论如何，针对这次意外事故，我们首先表达了歉意并做出寻找事故原因的保证。可媒体还是不断地对《口袋》这部作品进行攻击，只要批判《口袋》，就能成为新闻焦点。而且，虽然谁都没有明言，可除了与实际制作有关的人与直接被害者外，其他与《口袋》有间接关系的人与组织，也都因为这次事故而陷入混乱，并遭受巨大的利益损失（可实际上，他们之前也因此获利），他们希望找到导致如此境况的负责人，并下意识地想要把责任推到那个人身上。

“如果《口袋》的动画没有播出就好了”进化为“如果没有《口袋》的动画，也就不会播出了”，最终演化成“如果没有把《口袋》做成动画就好了”的结论。

那么，究竟是谁非要把《口袋》做成动画呢？

要说策划《口袋》动画化的核心人物，也就只有那个人了。最开始，御前殿下为

了能让《口袋》变为动画，已经做过许多惹人注目的行动。更可怕的是，在御前殿下他自己也没察觉的地方，就埋下了批判的种子，就在御前殿下所在的大出版社内部。

关于这点，将放下回再详细述说。

从结果来看，口袋妖怪事故在持续了短短数周后，就以一种让人不适的暧昧状态画上了句号。可这段短短的时间，对于包括御前殿下在内的《口袋》有关人员来说，简直是此生难忘的困境。

（未完待续）

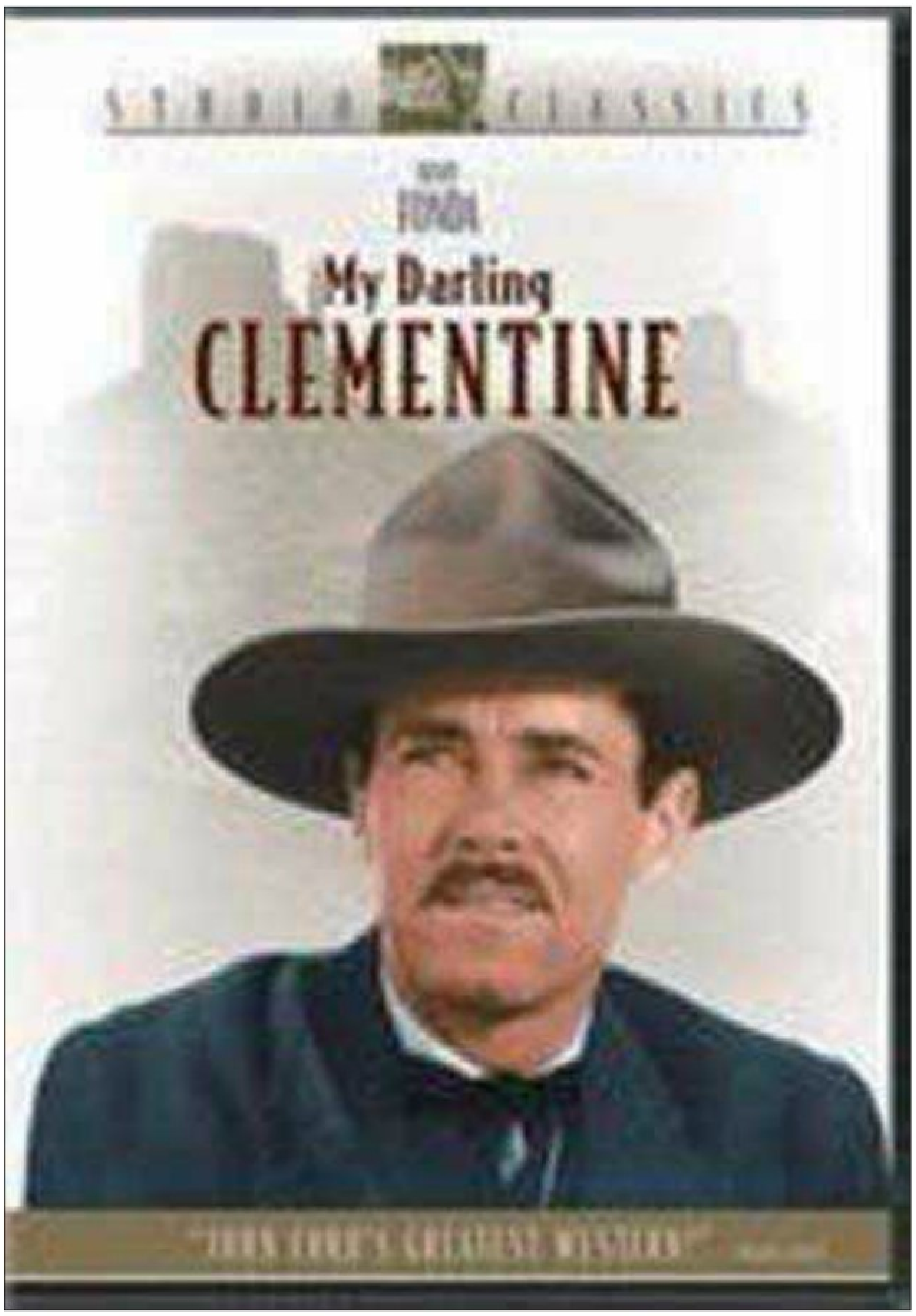
昨日的我

与其说是近况报告不如说是传授“谁都可以成为编剧”的诀窍

想必大家都知道，动画是无法独自制作的，必须透过许多人的努力，才能得到成品。是预算、各种技术与才能的结晶。不过，这里只是描述脚本家这个职业的地方，所以我们还是从脚本家与导演的关系来探讨问题吧。在与制作方、如果有原作的话还要和原作方等多方面不停地讨论商量……总之就是在经历各种各样的流程之后，你的脚本就诞生了。

一般来说，整个作品的实际负责人就是导演。因为脚本就是作品的根基，如果脚本是在脚本家与导演未能相互理解的情况下完成，由此制成的作品自然也会乱七八糟。过去曾有这么一句话：好脚本才能成为好作品，烂脚本不可能成为好作品。不过，偶尔也会出现这样的情况：根基一塌糊涂，作品也乱七八糟，可实际观看后却觉得特别好看——相当不可思议的情况。这种作品被盖章为导演实力强并获得好评，最终被称为某某某导演作品。不过实际上，这类作品之所以会成功，除了导演与脚本，其他制作者的才能与技术也起了关键性的作用。在国外，由于制作人的权力够大，偶尔也会出现这样的事：仅凭制作人一人之力，就让已经完成的作品回炉重造。名导演执导的名电影，其中脍炙人口的最终场景，也许就是其制作人修改而成的。

举个例子，在古典名作中，由约翰·福特导演执导的《侠骨柔情》中著名的最终场景，正是由制作人修改而成。



▲《侠骨柔情》，1946 年约翰·福特导演的电影。

可是日本动画的预算本就紧缺，时间也只勉强够用，大多数时候都无法对已经完成的作品再度修改。所以，如果脚本家与导演的关系不好，就会出现那种谈不上好坏的微妙作品。

导演也有许多不同的类型。首先，是能够把脚本完美重现成画面的类型。这当然是一种优秀的才能。这样的作品会让脚本家十分满意，可正因如此，脚本的优劣会直接呈现在观众面前。有的导演则会认真品味脚本（又或者是原作），从中找到与自身想法相近的要素，再制作出更有趣的作品，这是能够把自己的才能彻底发挥出来的类型。虽说成品与脚本家的想法多少有些出入，但作品既然能变得更有意思，脚本家自然也不会过于纠结。有的时候，某个导演突然在自己的脚本上发挥出前所未有的能力，脚本家还会为之高兴。还有一种类型就是以脚本（又或者是原作）的主题或某段剧情为中心，再按照自己的想法去重新解析并绘制成画面。这种作品当然会引起脚本家的不满。可自己笔下的故事在不同的人眼里，自然也会引发不同的感想，对此脚本家无可奈何，也只能默默忍耐。最后一种类型，这类导演在心里已经立好自己的目标，甚至会为了制作出这样的作品，进而利用原作和脚本。没有人知道导演本人是否意识到这一点，但在这种情况下完成的作品，根本就找不出原作和脚本的影子。作品里最多就只剩下原作和脚本的故事梗概，登场的角色也只是与原设相似的“其他人”。创作中，有别的说法叫“启发”、“致敬”或“模仿”，但这样的作品，已经远超这种程度。遇到这种情况时，某些原作者会很懂事地表示“文字与画面的表达方式毕竟有所不同”并就此揭过，但其内心理应是愤怒的。

当然了，也有人最初是因为好奇“如果自己的文字变成画面，又会如何去表达呢？”结果成品已经不是“表达”的问题，画面与自己的文字南辕北辙，只剩导演本人想要展现的主题与世界，原作者当然也不可能会高兴。既然导演想要展现的世界里没有原作与脚本，那么从一开始就不该找什么原作与脚本，干脆自己去写就好了。身为脚本家，如果很重视自己的作品，最好就别跟这种导演合作。这也是为自己的精神卫生着想。就算同为人类，也有不同的类型。与不同类型并充满个性的人相处，是件十分愉快的事，同时还能从中学到许多东西。可亲笔写下这句话的我，实际上也是那种“只写自己想写的故事”的人。准确的说，我是那种只写“只有我能写的故事”的人，由我担任系列构成的作品里，只要有别人能写的部分，或者是别人更擅长写的部分，那么，就算故事基础来自我的大脑，我也会让“别人”去写。比起亲手描写心中已经成型的故事，交由其他人去负责，说不定会出现不同的内容，说不定会更有趣更好玩。至于已经有原作的作品，我是尽可能回避的。因为在把原作转换为脚本的过程中，我会不可避免地把自己的世界观强塞进去。原作的主题也好人物的行动也好，下笔编写脚本时，总会不知不觉地出现许多与原作不同的部分。对此，原作者自然是不愿意的，可我也不想被原作所控制。

话虽如此，由于各种原因，我偶尔还是会接下有原作的工作。

因为对方也知道我会拒绝，所以交托给我的，一般都是那些难以转换为脚本或没有原创内容就难以成为动画的作品。此外，还有因为各种原因而无法拒绝的情况，或原作者指名必须由我来担任脚本家的情况等等。这种时候，必须向原作者与原作所属的出版编辑部反复确认“也许会跟原作有所不同，真的没关系吗？”并得到确切的许可后，我才会接下脚本的工作。

回到上一回的话题，由于导演本人已经把作品的名字清楚说出来了，我再挣扎也只是徒劳，只好乖乖执笔。那是《福星小子》的第二部动画电影，上映时的标题是《绮丽梦中人》。在我看来，《福星小子》与我之间还是发生了许多事的。实际上，在《福星小子》刚被TV动画化时，在富士电视台以15分钟2段的形式播放。那个时候，我就曾被邀请去写这部作品的脚本。当时是这么说的，15分钟的短篇，只要设定相同，故事内容也不用太拘于原作。于是，我翻看了高桥留美子老师执笔的原作漫画。

作品相当有趣，可是我却写不出来。身为男性的我，实在不大明白主角拉姆与其他女性角色的想法。

这部作品直截了当地表达了来自女性的一种心理："男人是一种白痴、单纯又无趣至极的动物，女人为什么非要爱上这种生物呢？"并以此为中心内容，在男人脸上狠扇巴掌。

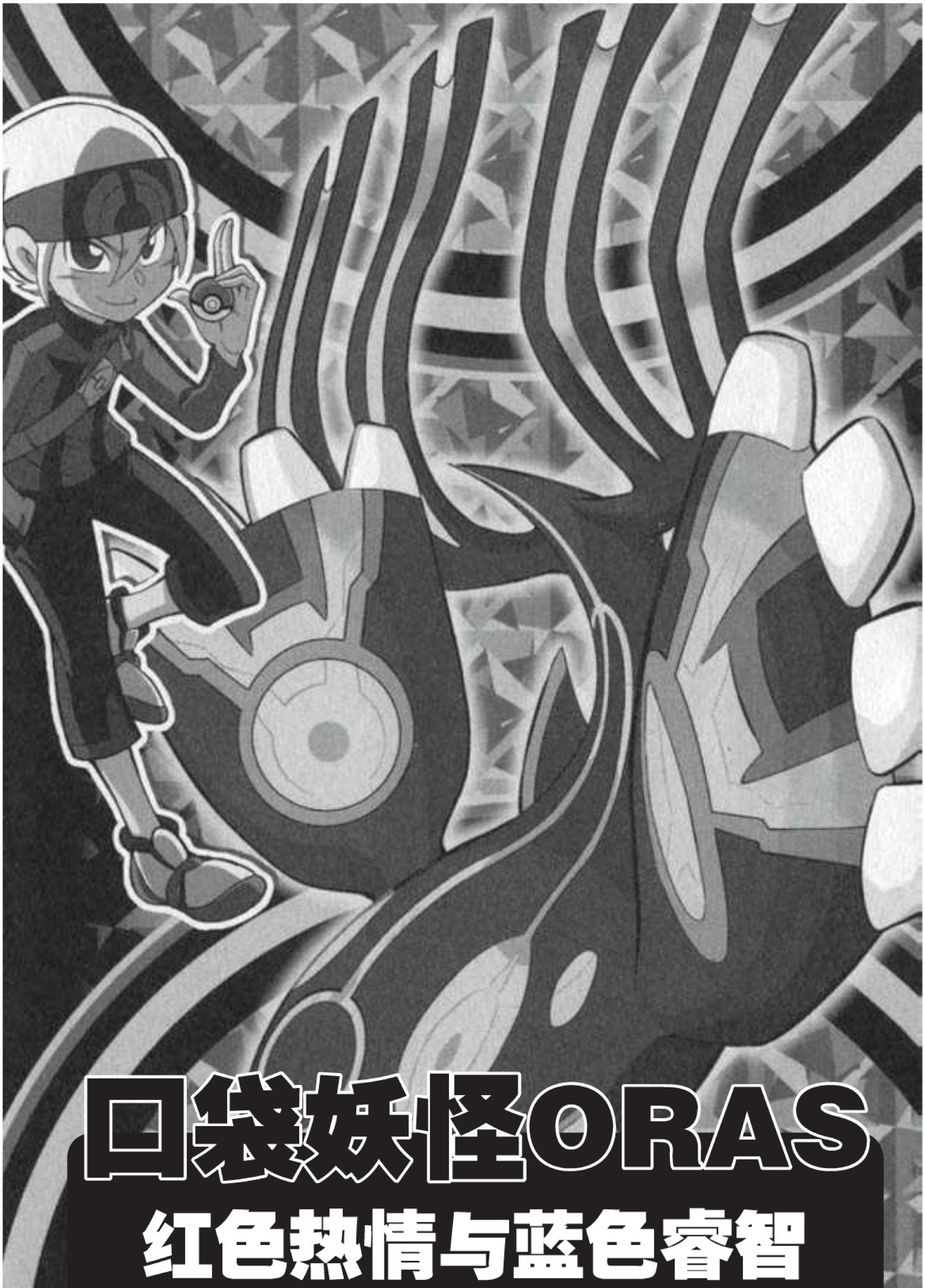
我想，这就是原作漫画能拥有前所未有的趣味性的根本原因吧。而且，像这样的作品——当然了里头的角色们也相当可爱，居然能在以男性读者为主的漫画杂志上堂而皇之地连载，还获得了大量读者的支持，原作者的才能实在让人叹服。如果无法理解女人——甚至可以这么说，如果不是女人，根本无法去写这部作品的脚本。我抱着这样的想法，拒绝了这份工作，也就是说，《福星小子》是我一度拒绝的原作。既然如此，为什么我会参与制作电影的第二部呢？

其实导演那边也有不少情报公诸于世了，就让我说说我这边发生的事吧。



◀动画电影《绮丽梦中人》。

（未完待续）



口袋妖怪ORAS

红色热情与蓝色睿智

绘/秦槙吾　　译/阿鲁

www.dooland.com


大悟先生说过在这个“海洋团”的基地里……
有海皇牙的相关线索……
双胞胎弟弟
阿尔法

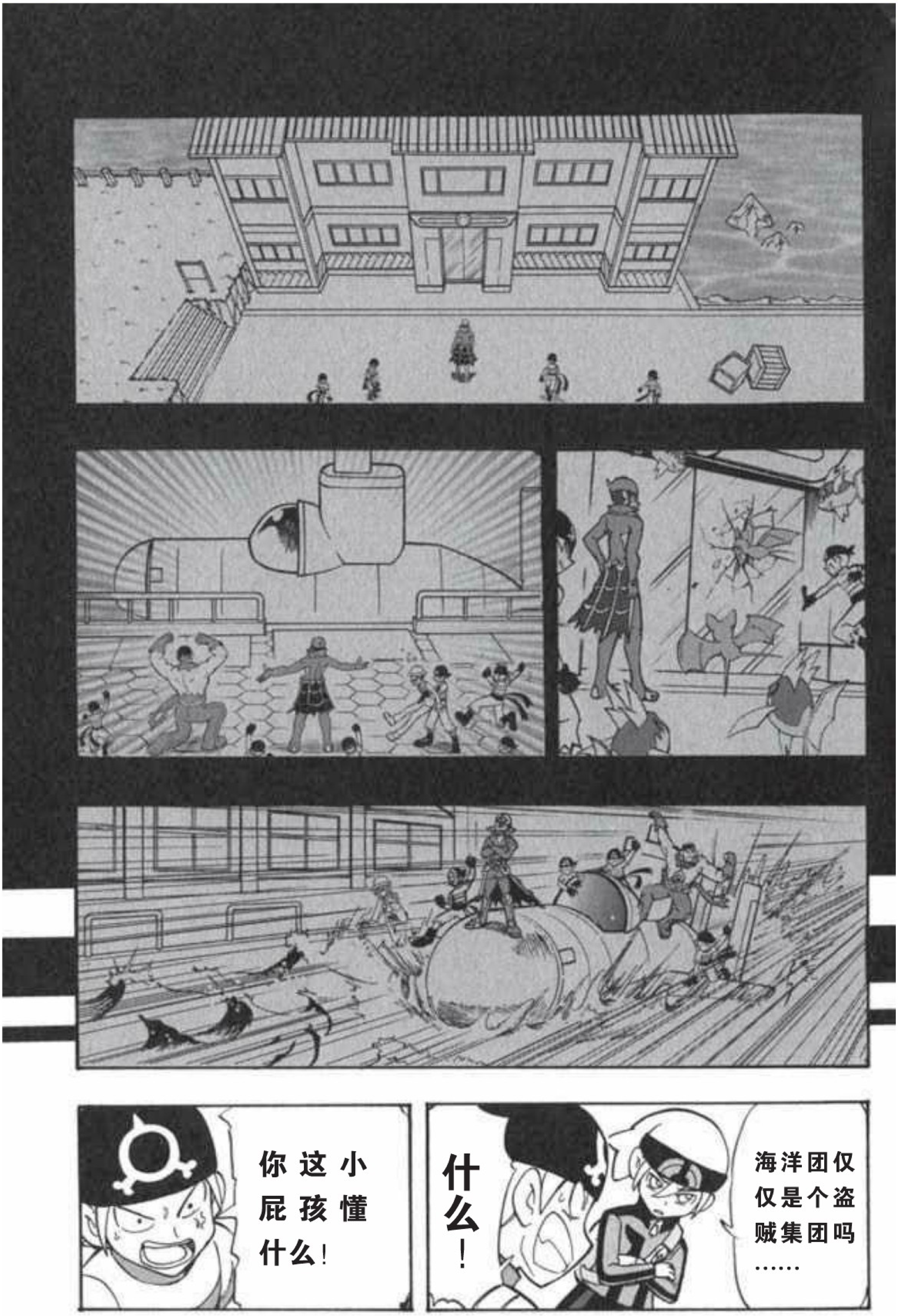

要是能找到捕获海皇牙的手段和情报就太好了……
啪嗒
!
嘎啦啦


喂，那边的小鬼！
你在干什么！
嗯，果然变成这样了……
到底是从哪里进来的！
这种情况下只能先抓起来再说！
嘿……
这就是海洋团吗。


丛林蜥蜴使用
刃叶斩!
正电宝宝对
长鼻叶使用
帮手!
长鼻叶使用飞叶快刀!

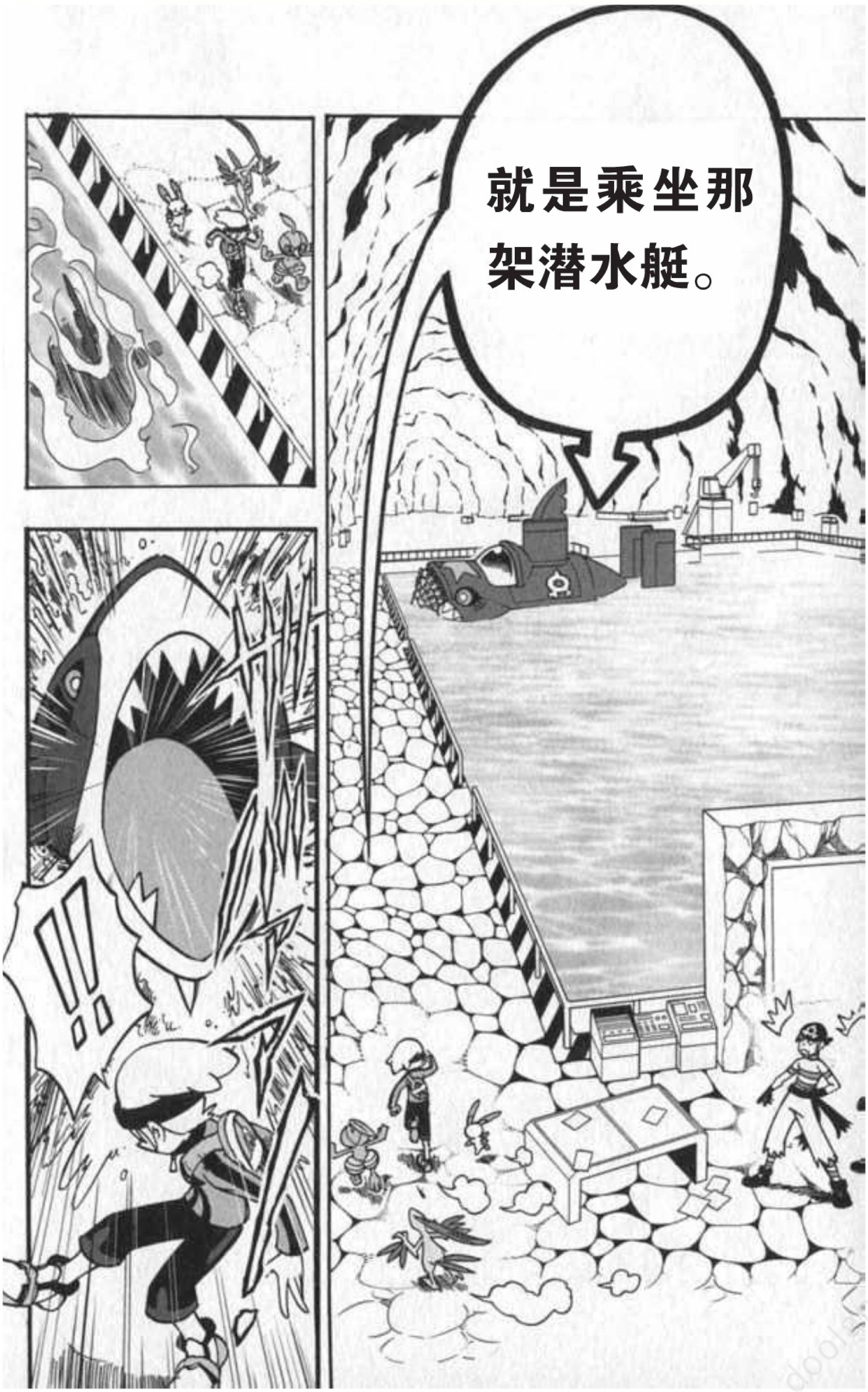

从林蜥蜴，刚才的动作太快了。
负电宝宝也是，比平时的反应快了0.1秒。
长鼻叶也是，从橡实果进化以来就没法完全掌控我的指令呢。


突然就得到情报了！
喂，谁允许你看的……
铮
复活海皇牙需要用到“宝珠”，看来那家伙如今果然处于沉睡状态……
要前往海皇牙的所在地，需要用到那边的潜水艇吧。
黑板上可是明确地写着潜水艇是你们从凯那造船厂偷来的
唔……


你这小屁孩懂什么!
什么!
海洋团仅仅是个盗贼集团吗……


这个世界已经被人类所侵占！
所以我们才要利用海皇牙的力量，将陆地变成大海，打造一个只有口袋妖怪的丰饶世界！
这么说来，海洋团是极力扩张海洋，排除人类的一群人呐。
陆地上也有口袋妖怪呢……
只有口袋妖怪的世界吗……


也许这样的世界……
会很无趣呐……
你说什么！
总之，我现在能做的……
你要做什么……



www.dooland.com


剧毒之牙！
长鼻叶！
负电宝宝！
スイー
这不是野生的巨牙鲨……


寄生种子！
丛林蜥蜴！
スイー
ボボボ
ボボボボ
远距离攻击是没有用的！
哈哈哈哈！


能进入这个基地并调查到这种程度的，
你还是头一个！
海洋团干部
潮
……
不过很遗憾，船的改造已经完工！
很快首领就会坐船出发了！
什么……


要是不利用潜水艇就无法到达海皇牙的所在地……
必须尽快打倒那只巨牙鲨……
从林蜥蜴？
刚才那一击让丛林蜥蜴中毒了……
没时间了……
从林蜥蜴！



自己往水里跳还真是有够笨的！
巨牙鲨！
是这样吗……
！
啪嗒
把巨牙鲨的眼睛挡住吗！
上岸


ボロ
ボロ
ボロ
ボロ
フル
フル
フル
フル
フル…
巨牙鲨身上可是长有只要碰到就会受伤的鲨鱼皮，就算只有那种程度的触碰……
也是会全身变得破破烂烂的！

口袋妖怪四格大百科


口袋妖怪节蜈蚣。
会晃动触须寻找东西。
不要当做指挥棒啊！
用有粘性的丝制作树叶服装的叶娘蚕。
作为树叶服装店的店主，
是树叶时尚界的顶级设计师！
包含我所有时尚创意的树叶帽子……
完、完成啦！
ずしっ
包含的东西太多，重死了……


巨大蜈蚣口袋妖怪。
大角蜈蚣。
那就是大角蜈蚣吗……
好，要上了！
ゴゴゴ
石头剪刀布！
太棒了，赢了！
布→
←剪刀
巧克力·好·真·吃……
不要把我的背当成楼梯玩！
口袋妖怪轮蜈蚣。
通过旋转身体发动攻击！
不用表演杂耍啊！
为啥会出现在这种地方！
口袋妖怪地滚岩。


口袋妖怪妖精棉。
能随风飘荡，什么样的缝隙都能挤进去。
经常潜伏到别人家里恶作剧。
睡得还真熟啊！
啊哇哇，被吸过去啦！
被鼻涕泡捉住啦！
口袋妖怪小叶棉。
能从体内喷出棉花欺骗敌人。
捉到了！
很遗憾，本体在这里！
怕冷的叶茧蚕。
不，我只要这个就好。
这下就能做出被子了。


身上绽放着美丽花瓣的口袋妖怪金香仙子
是极具人气的时尚模特。
口袋时尚秀开始咯
ワーワー
口袋时尚秀
感觉怎么样？我做的树叶帽子。
时尚设计师叶娘蚕。
ずしっ
好……重。
口袋妖怪地滚岩。
ぴたーん
都说了，为什么总是在这种地方出现！
口袋妖怪金香娃娃。
头上的树叶非常苦。
但是吃下去能恢复元气。
感冒了，浑身难受……
来吃点人家的树叶恢复元气吧。
くたー
好苦啊！
看吧，瞬间满血复活了！
这明明是被苦到了……


口袋妖怪沙鳄鱼。
潜伏在沙里。
只露出眼睛和鼻子。
ズザザザ
啊！
这里掉了一副眼镜！
哇，赶紧捡起来玩！
好痛，你们搞错啦！


两只青筋暴露的巴斯鱼。
正在掐架。
你这家伙！
揍死你！
喂！不要打架！
到底发生了什么……
这家伙把我的泡芙吃了！
胡说！明明是你自己吃掉的！
想死你就早点说！
怕你不成！
那……那个，不要打架……
奶油


口袋妖怪霸王鳄鱼。
眼睛像望远镜那样能看到远处。
就像这样！
哦哦，那是我憧憬的偶像金香仙子！
她在这种地方做什么？
脸部除皱操
地面+恶系且拥有威吓特性的痞鳄鱼。
哼哼，老子是痞鳄鱼！
去吓吓大家！
先去吓吓那个家伙……
吃惊
哇！
谢谢你，你真是个好人！
啊，打嗝止住了！
为啥反而被感谢了……


口袋妖怪达摩狒狒。
陷入危机时会切换为达摩模式。
不过，也没那么容易陷入危机就是了！
这几个字该怎么读？
正在修行贝壳剑术的小球獭。
五轮音
长得像达摩的口袋妖怪达摩娃娃。
跌倒
跌倒了会马上站起来。
蹦 蹦
蹦
蹦
哇，跳马真好玩！
蹦 蹦
蹦
不要站起来啊！
蹦

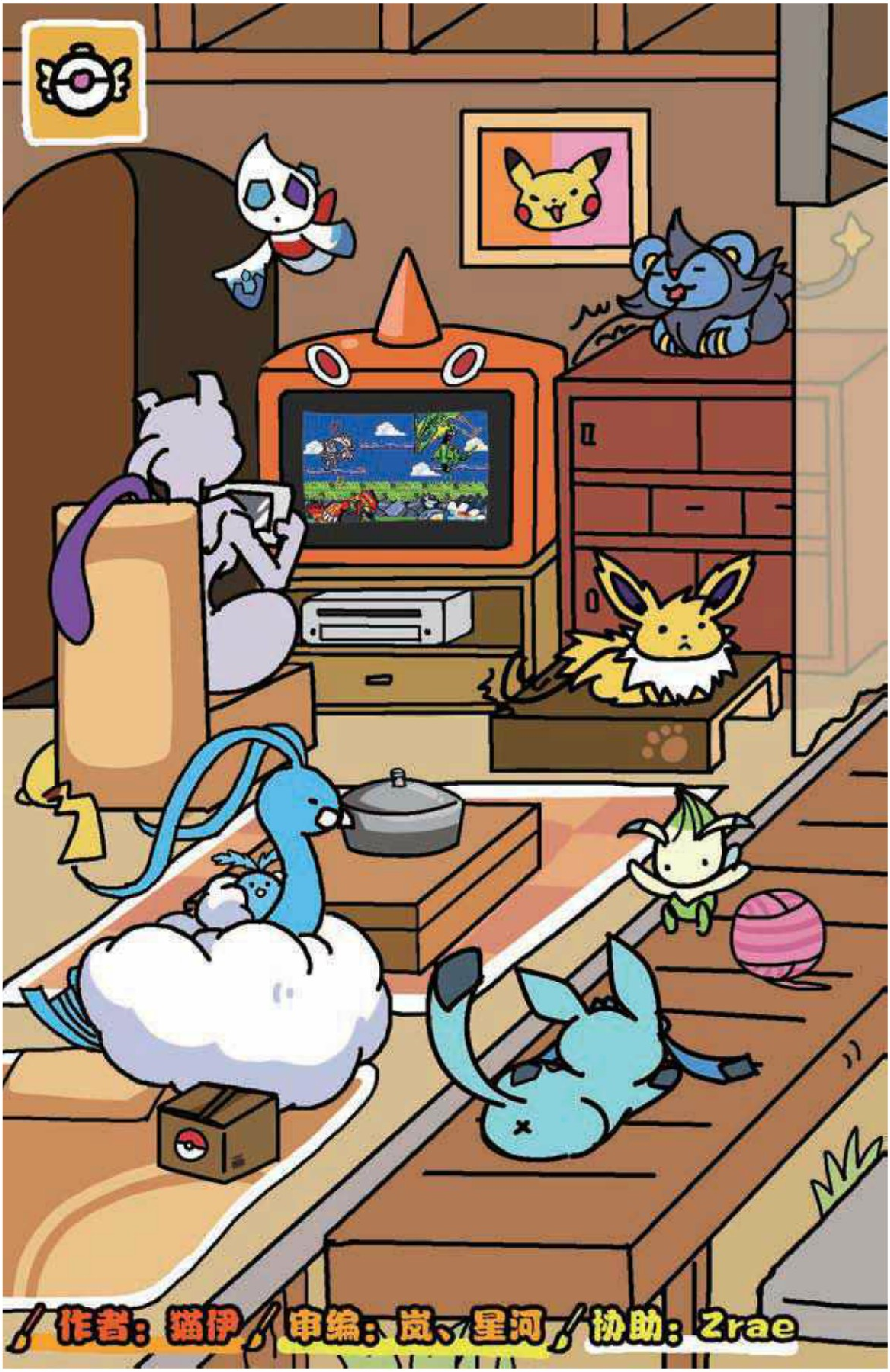

在石头上挖洞并住在里面的
口袋妖怪寄岩蟹。
从口中喷吐溶解石头的液体在石块上挖洞。
看我的！
刺溜
成了！让我来试试新家！
洞挖过头啦！
すぽーん
咦？
口袋妖怪玛拉卡花。
摇晃身体时能发出沙锤的声音。
シャカ
シャカ
接下来，跟着舞者玛拉卡花一起……
跳起来吧！
摇晃身体……
跳起来跳起来！
シャカ
シャカ
好痛痛痛！
不要晃动你的刺啊！


背着巨大岩石的口袋妖怪岩宫蟹。
这是石灯笼啦。
也不是这个啦！
给我好好背普通的岩石！


口袋妖怪愣头蜥蜴。
哇，今天去爬山咯！
跌倒
踩到
注意点啊！
有时会被别人踩到皮而跌倒。
真是的。
跌倒
踩到
有时候自己也会踩到……


有着奇怪形状的口袋妖怪辛波拉。
哇！
啊啊啊啊。
不要这样卷意面啊！
喂喂喂，走开。
呀！
口袋妖怪兜帽蜥蜴。
以头冠的大小来确立主导地位。
喊
果然这个帽子很失败呢。
树叶时装设计师叶叶娘蚕。
真是对不起！
竟……竟然没看到如此大头冠的首领……
诶？


POKEMEW
青之救助队：时光后院


作者：猫伊
审编：岚、星河
协助：Zrae



前情提要：雷犽、闪霆和冰影小分队在被仙岚队长赶去买年货的路上巧遇了正在摆摊子贱卖神府年终宴下脚料的叶精灵花蒌，便自告奋勇留下来帮忙，小梦也顺势拉着来找她参加晚宴的雪拉比凑热闹。结果在收摊时花蒌许诺给大家的报酬被小梦拿去献爱心了！这可怎么办？（闪霆：在线等，急！）

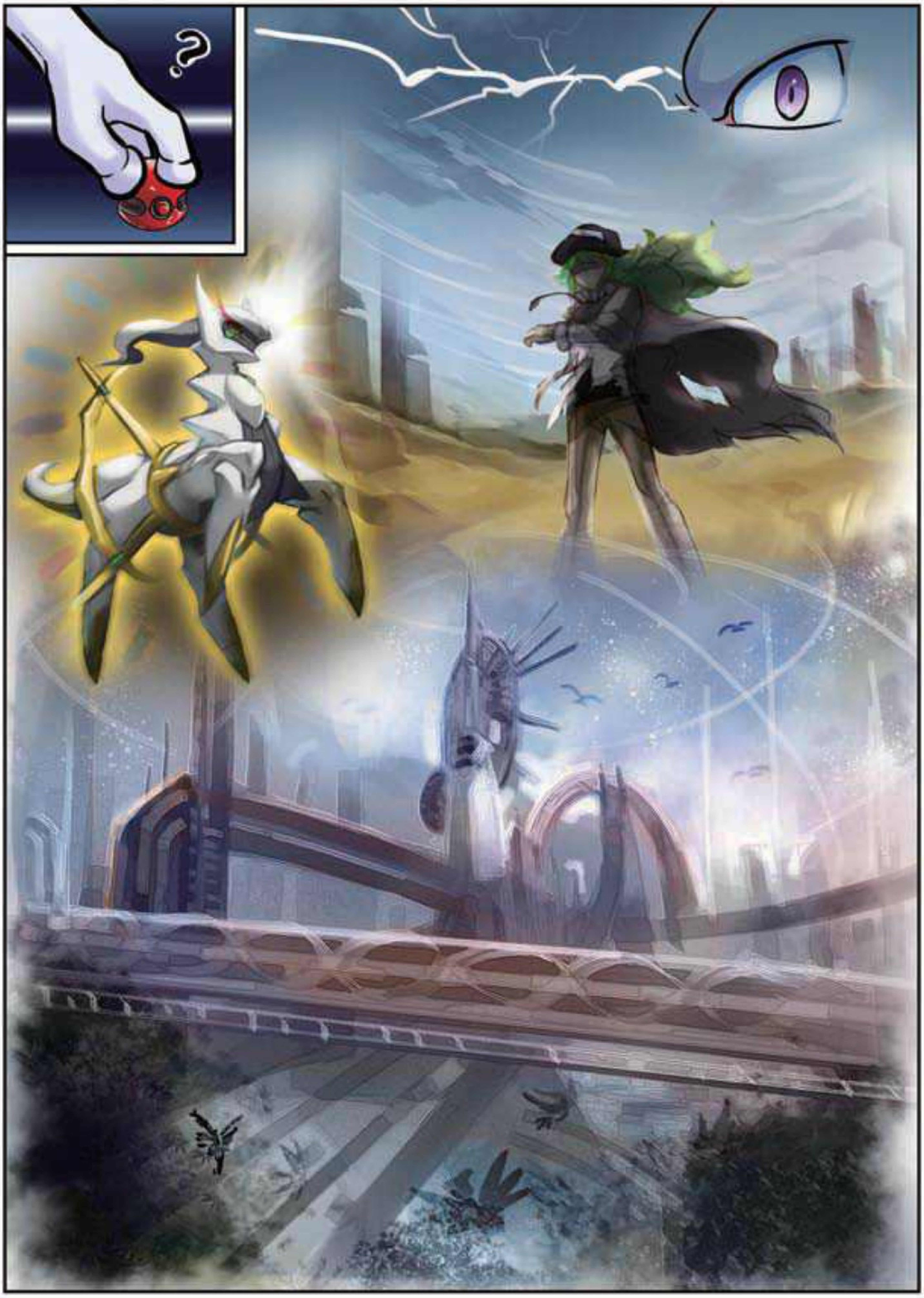


关于本辑封面：《猫咪后院》是最近一款风靡IOS平台的日系清新像素游戏，因为简单有趣的系统和丰富的收集要素受到了广大轻玩家的喜爱，同时也衍生出了各种作品（比如《变形金刚》、《口袋妖怪》）的同人。大家也一起来收集猫咪吧！



Pokémew

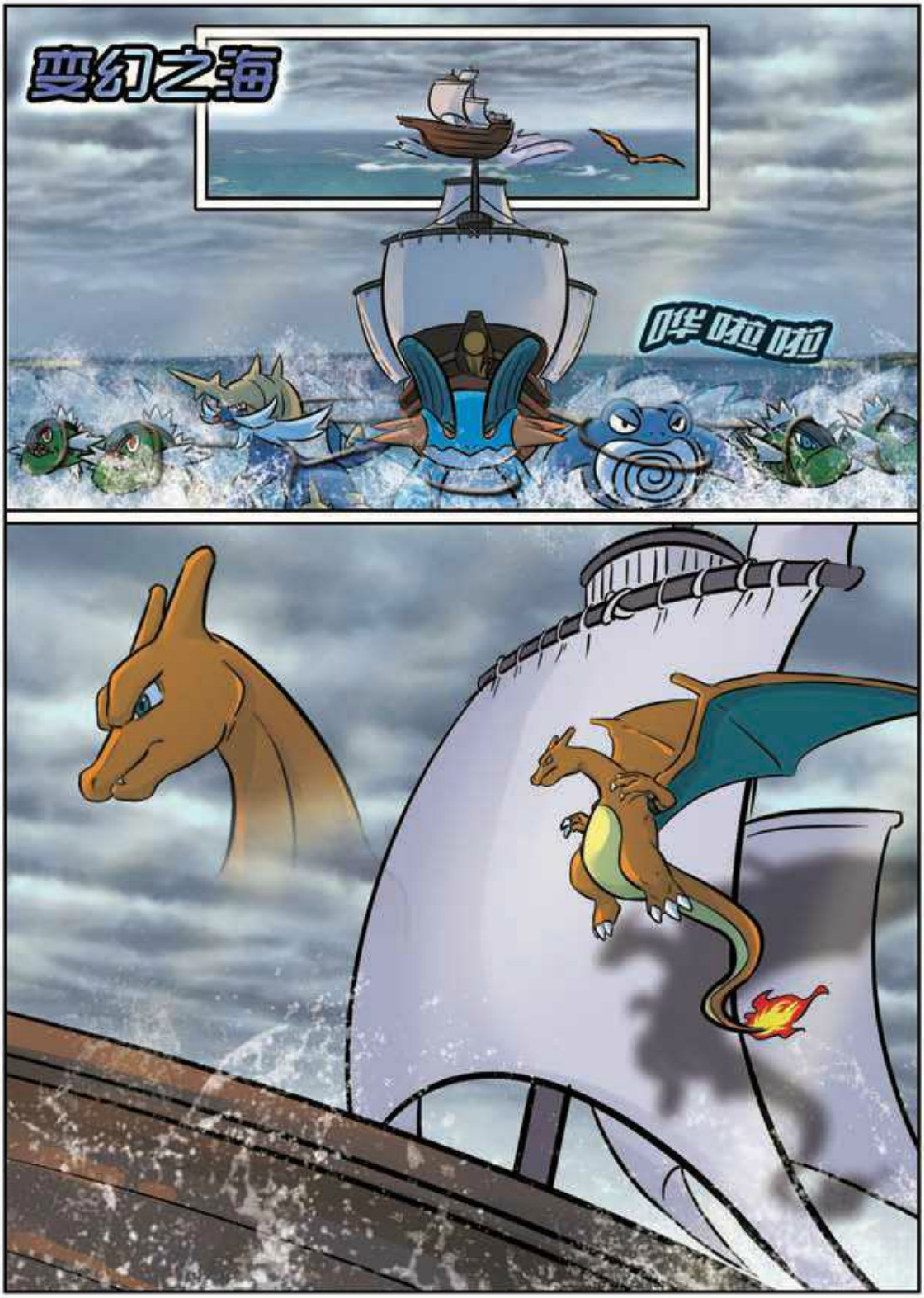
（接上）这次我和助手Zrae合作绘制的“青队后院”中埋藏了很多彩蛋，比如正在玩Wii U《任天堂全明星大乱斗》的超梦。至于其他内容就需要读者们自行去发掘咯。同时封底还放出了Z娘独自绘制的皮神后院，也欢迎大家探寻画面中的小细节。



超梦脑海中突如其来的幻象，也曾在小梦和雪拉比穿越时空期间一闪而过（VOL. 69）。这些场景和超梦的身世有关吗？而下一页中，从光轮中显现的泽尼亚斯，同传说中的幻之精灵胡巴又有何种联系？


这些
是……


什么东
西？



销声匿迹许久的黑街又在酝酿什么秘密行动呢（详见VOL.75）？在第85辑加入队伍的喷火龙也终于正式亮相了。身佩MEGA臂环的他，究竟是什么来历？与神国的龙兵又有什么不同？这一切还将在未来慢慢揭晓……



边角：当初静默方塔潜入战应付解除了特性的雷吉基加斯时，全靠铁甲螳螂忍者绛和巨甲龙老班等人的配合方得以险胜。尤其是被“柱子王”一掌擒住的蝠蝠，差点被捏爆丢了小命。话说，已知蝠蝠的身高体重，求他的心理阴影面积？





屹立在海天之间、耸入云霄的天柱，别说攀爬至顶，哪怕是接近都恐怕困难无比。险象环生的古迹中，又埋藏了什么样的宝藏与秘密？敬请期待！

主要角色简介



喷火龙：经历过灭世之战的喷火龙，身为龙族的一员数百年来却一直被关押在静默方塔。被黑街的后辈们亲昵地称呼为“老喷”。左臂佩有神秘的环状人造装置，据说该物体来自曾经的人类主人。他似乎掌握着很多现存精灵完全不知晓的情报。那么，这只喷火龙的真实身分究竟是……

皮神后院：于是这张是助手Zrae独立画的皮神后院=w=。这么多皮神我也好想养XD。



百度超梦吧欢迎您的到来！地址：
tieba.baidu.com/超梦
得到更多资讯、参与讨论，尽在百度POKE－MEW吧：
tieba.baidu.com/POKEMEW
作者微博：
http://weibo.com/elyoncat

神奇宝贝特别篇

五十卷简介（下）

文/Horuakuti　编/昴星团

前情提要

布莱克战胜夏迦并获得了第八枚徽章，并在精灵联盟上成功晋级四强。怀特答应协助淡竹调查等离子团的踪迹并寻找道馆首领们的下落。

本辑概要

在精灵联盟持续着炽热战斗的同时，科巴鲁昂、特拉奇昂、比里基昂前往位于合众地区西海岸，在算木镇尽头的“誓约之林”与凯路迪欧汇合，却突遇等离子团三人组，不过顺利逃脱了他们的抓捕。在前辈的教导下，凯路迪欧掌握了“剑”的使用方法，并跟随三位前辈一起去追等离子团三人组。

在某栋房子内，等离子团三人组看着监控室里一只巨大的精灵，讨论着不可告人的计划。当他们离开房子来到野外时，感觉到三个人的气息，他们正是三曜市道馆首领三胞胎兄弟。一场激战蓄势待发。

精灵联盟准决赛拉开了序幕。第一场由布莱克对战爱丽丝，他们都有着必须取胜并最终打倒N的决心，布莱克是为了自己的梦想，爱丽丝则是为了对自己有知遇之恩的阿迪克和夏迦爷爷。激战过后，布莱克险胜，并答应爱丽丝继承她的感情将N打倒。

怀特根据淡竹的指示在收集情报，她向水葱先生打听与他交战过的霍德曼的情报，同时，国际警察汉姆森正注视着他们的动静。水葱先生根据自己的经验判断霍德曼并没有集齐八枚徽章，但确实有着强大的实力；而让他感到奇怪的却是切连，总觉得他好像被某种强大的意志束缚住了。

准决赛第二场，切连对战霍德曼，轻松取胜。四天王回到了迎接挑战者的地方。之前比赛中输给切连的贝达西高兴地向切连道贺，切连却一脸冷漠。布莱克实在看不下去，竟冲出隔离舱质问切连。切连觉得布莱克在多管闲事，在他看来，声援和加油都毫无意义，因为这些东西不能使自己变强。布莱克一头雾水，切连说他终于察觉到了自己真正渴望的东西，那就是强大！

布莱克忍无可忍，放出炎武猪袭击切连，并要求本该三十分钟后开始的决赛现在马上开始。练武问基玛谁会取胜并挑战四天王，基玛却打赌，不管谁取胜，他都不会来到他们四天王这里，因为他听到了仿佛要从地底深处一口气冲上来震动。

在夏迦许的可下，决赛即刻开始。比赛过程中，怀特发现格雷和霍德曼正窃窃私语，讨论着关于“强大”的话题，通过切连来验证“冷酷”能引发精灵的强大。不料，偷听的怀特被发现并遭绑架。比赛继续进行，切连的语气与等离子团如出一辙；格雷暴露了自己等离子团的身份，被国际警察汉

姆森将其捕获。怀特趁机向赛场上的布莱克大喊，告诉他等离子团的人在切连身上做了手脚。格雷已被控制，夏迦稳定了观众的情绪，为了确保被霍德曼绑架的怀特的安全，比赛需要终止，却被切连拒绝，他坚持继续战斗，命令花斑鸠将布莱克带到会场天台上。切连讲述了在程萌市的冷冻仓库与布莱克分手后，出于对自身何去何从的迷茫以及对等离子团的好奇，又回到了冷冻仓库，并遇到了在那里等候自己的格雷。当格雷带切连目睹了N和泽克罗姆时，他明确了自己的想要变得强大的决心。

切连的盖亚岩由于空中的梦之烟雾遮挡了太阳而无法吸收阳光，却在体内压缩将其转换成技能“力量宝石”从嘴里喷出。切连将其收回并放出了花斑鸠，对战布莱克的豪武战鹰。两只精灵碰撞后同时倒地，布莱克和切连都沉入睡梦中。在同一个梦中，他们看到了九年前的自己，都分别在纸上写下自己的梦想，布莱克的梦想自然是精灵联盟优胜，而切连的梦想竟是为布莱克的梦想加油助威。当他们醒来后，和好如初。姆夏纳也回到了布莱克身边。对于等离子团利用了自己挚友、绑架了怀特，布莱克坚定了自己要打倒等离子团的信念，光明之石随之变回了莱希拉姆。

剧情评析

半决赛和决赛在这一期中都给大家放送完了。布莱克战胜了他的好伙伴爱丽丝，而切连则战胜了最为可疑的选手霍德曼，他们两个好兄弟也展开了殊死决战。

爱丽丝在半决赛中处处压制着布莱克，给布莱克制造了诸多麻烦，毕竟两个人在一起久了，早已知根知底。另一场较量中，本以为神秘人霍德曼会给切连制造很大的麻烦，可切连展现出的惊人实力让众人为之一惊。不管霍德曼的目的何在，他的精灵联盟之旅只能到此为止了。他冒名顶替意欲何为目前还尚未知晓，不过好在怀特已经盯上了他，想必他也没法轻松作恶。切连瞬间黑化，他已经不是本来的那个他。笔者果然料想得没错，等离子团的贤者强行给切连洗了个脑，在身边没有同伴帮助的情况下，切连渐渐地被他们的意识同化，才造就了现在的切连。

切连和布莱克的战斗一波三折，在一番激战之后布莱克以微弱的优势战胜了切连。自此姆夏纳出现在了布莱克的面前，原来是姆夏纳在暗中帮助布莱克，用它的梦烟丝遮住了太阳光，这才迫使切连交换了精灵。布莱克在这场战斗中所展现出来的实力被白色巨龙所认可，白色巨龙从石头形态变换回他原有的姿态。这样一来，布莱克就拥有了和等离子团N一战的资本。虽然布莱克醒来了，但切连依然还在梦境之中，切连和布莱克做了同样小时候的梦。笔者相信，布莱克苦口婆心地跟切连讲了那么多，这个梦又唤回了他心中最初的梦想，双管齐下定能唤醒切连，让他重拾自我。

等离子团看到精灵联盟提前举办了，并不打算坐以待毙，他们似乎正在酝酿着更大的阴谋。四天王之一的基玛察觉到了些许异象，地底下在比赛期间总是产生着微妙的异动。莫非等离子团打算从地底下发动总攻，这也不是没有可能。从霍德曼和等离子团贤者的谈话内容可知，他们两个人并不是同伙。国际警察汉森姆在逮捕等离子团贤者的时候，霍德曼机智地用传送技能逃离了会场。

欲知后事如何，请继续关注特别篇简介。

www.dooland.com

《口袋抓取方块》攻略·续2



文/马修

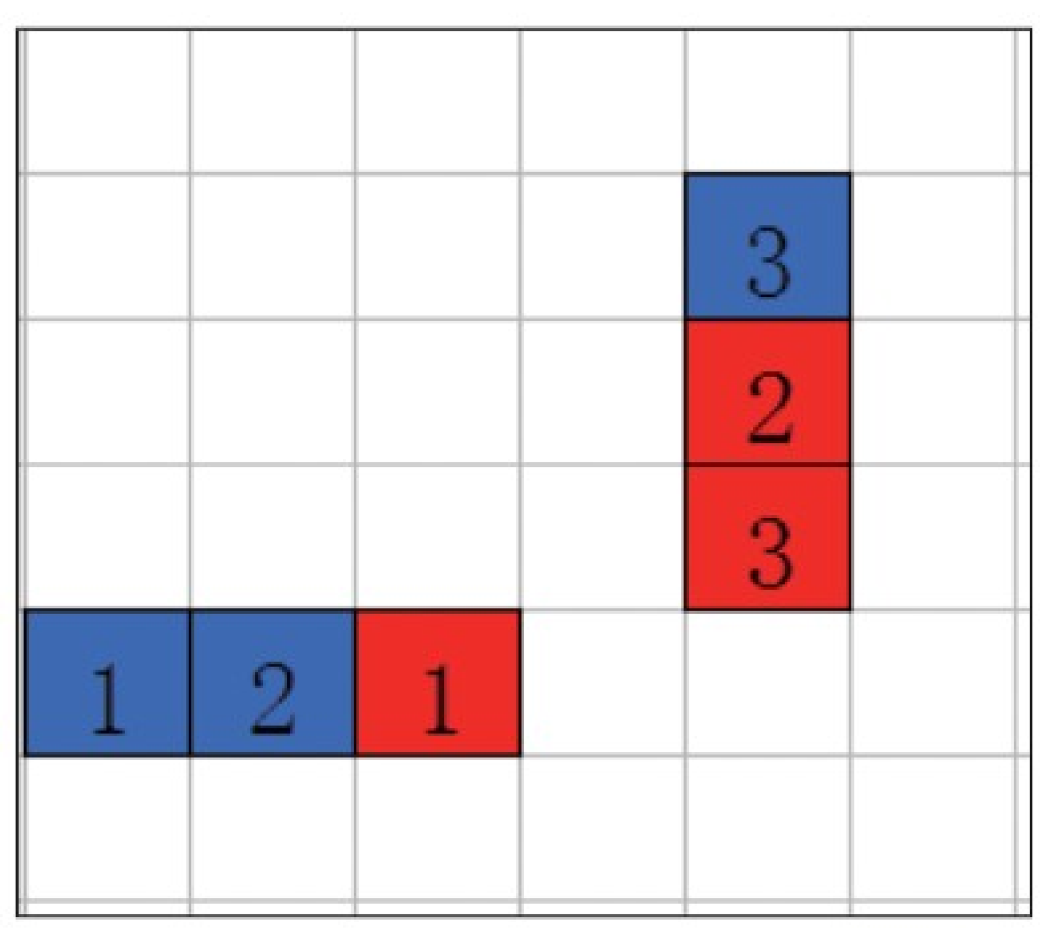
《口袋抓取方块》的活动一直在更新，官方对这款游戏的更新运营也是非常努力的，这辑，我们继续来攻略这款优秀的内购型《口袋》三消游戏吧！这辑我们给大家带来的包括了三消起手研究、喵喵日常刷金币攻略、新关卡攻略以及新精灵图鉴资料。一起来用方块消除来收服口袋妖怪吧！

连锁起手研究

我们从第一篇攻略便开始说连锁起手，但一直没能归纳总结，而近来随着官方更新的放缓，笔者这里也终于有机会总结下个人的一些连锁起手，来和各位做一下分享。

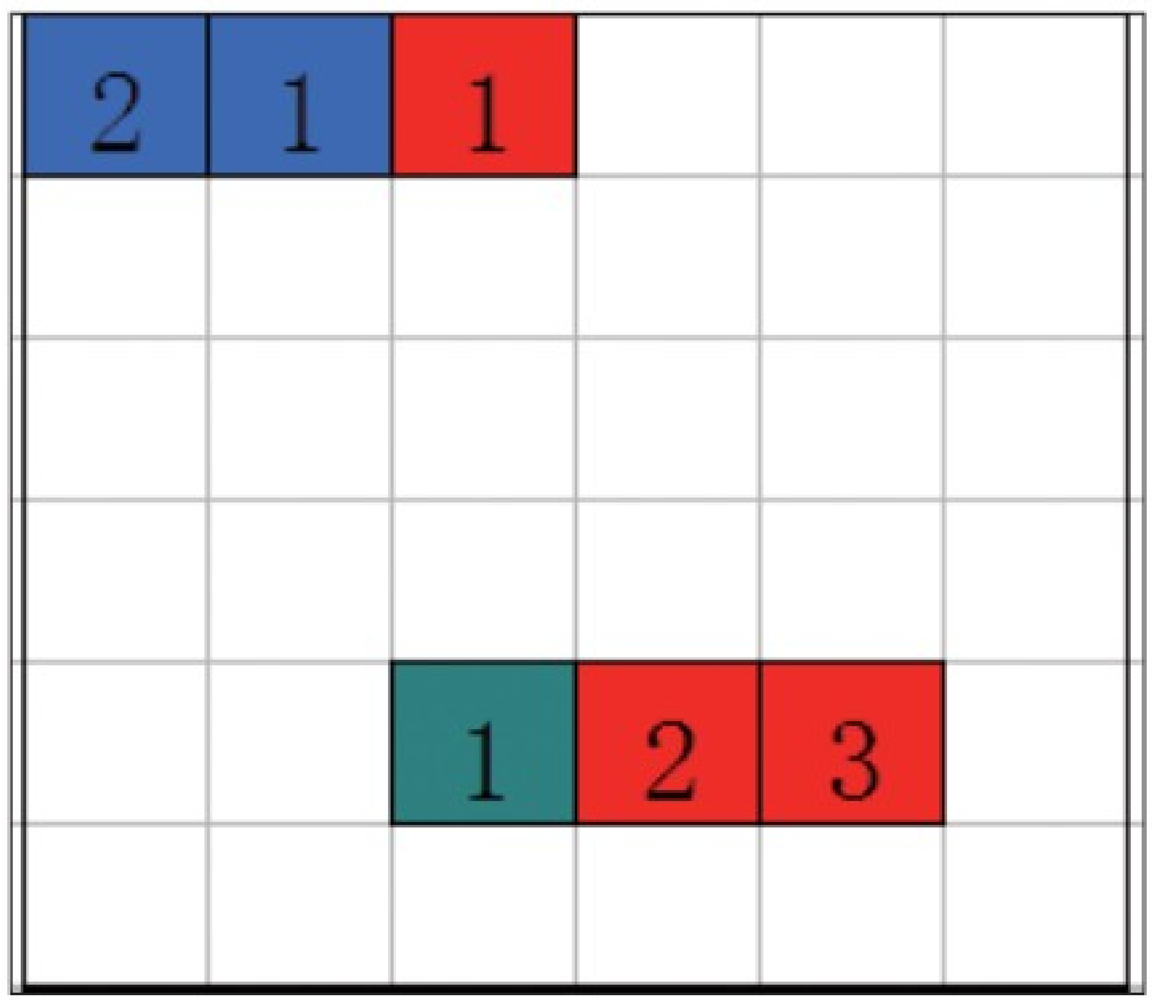
1.双消起手

最基础的一种连锁起手，通过交换红1和蓝3的位置，同时让红蓝两组方块消除，如果细心观察，还可能观察到新的连锁。



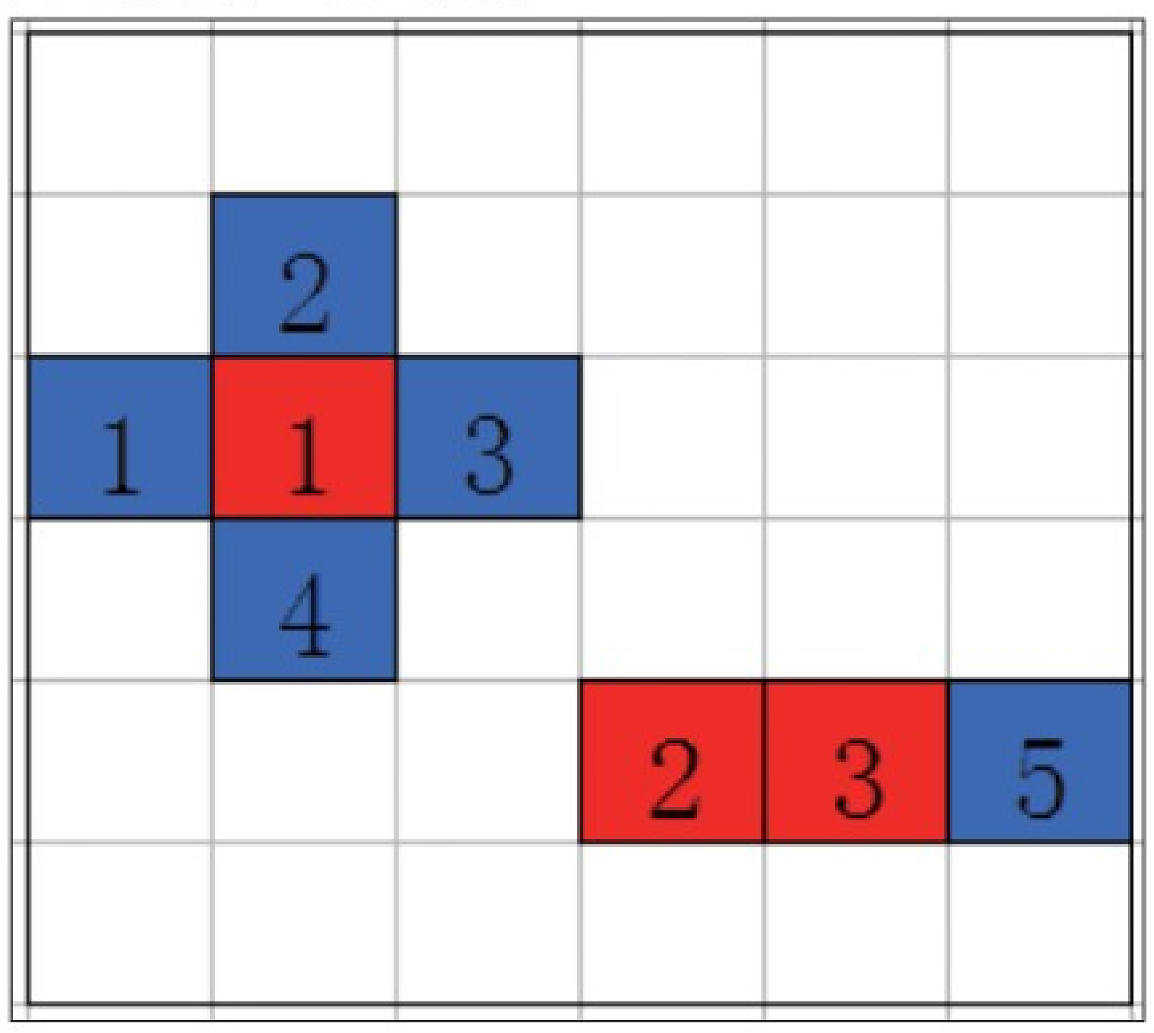
2.单消赌运起手

这种起手甚至连两组方块同时消除都达不到，但通过交换红1和绿1的位置，使得红色一行消除，从而令红1、绿1所在列下降，如果出来的是蓝色方块便可实现连锁，有点赌运，但是总好过纯粹的单消。



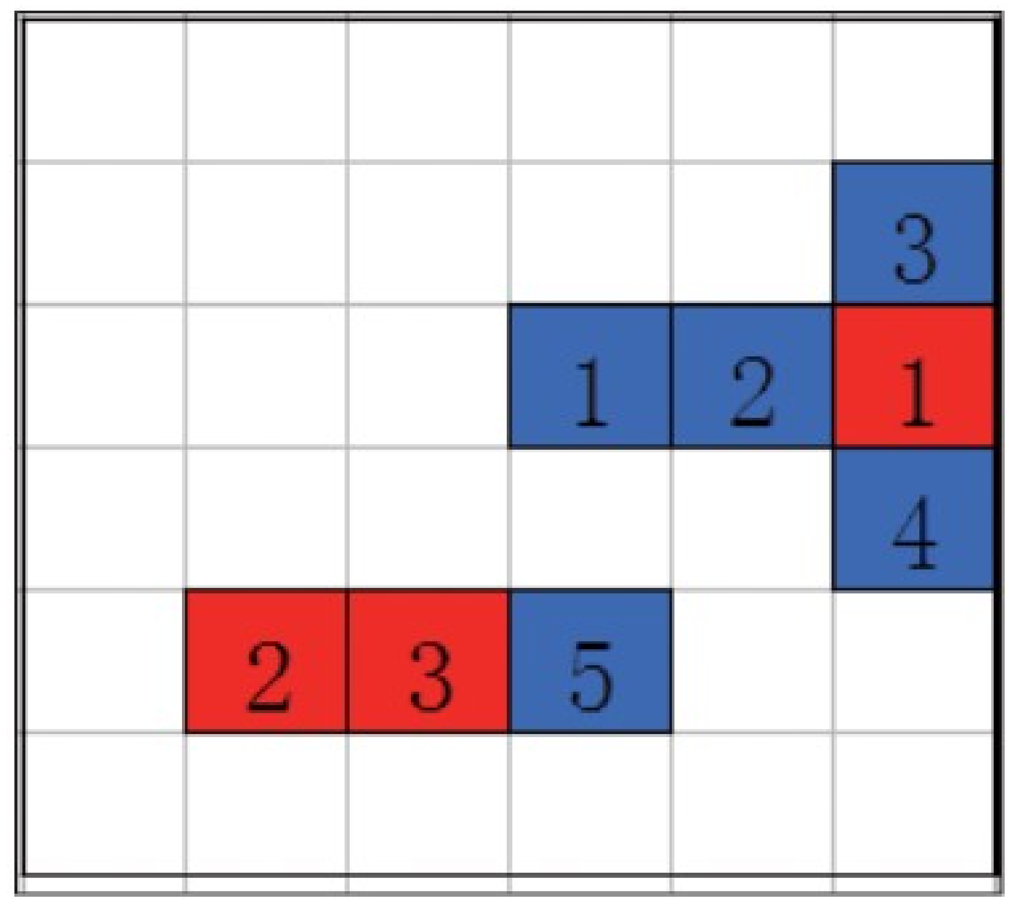
3.十字消除

如图，将红1和蓝5换位置的话，蓝色组即可实现十字消除，同时红色一组也得以消除，这种消除算为三连锁，其中十字消除本身算二连锁。



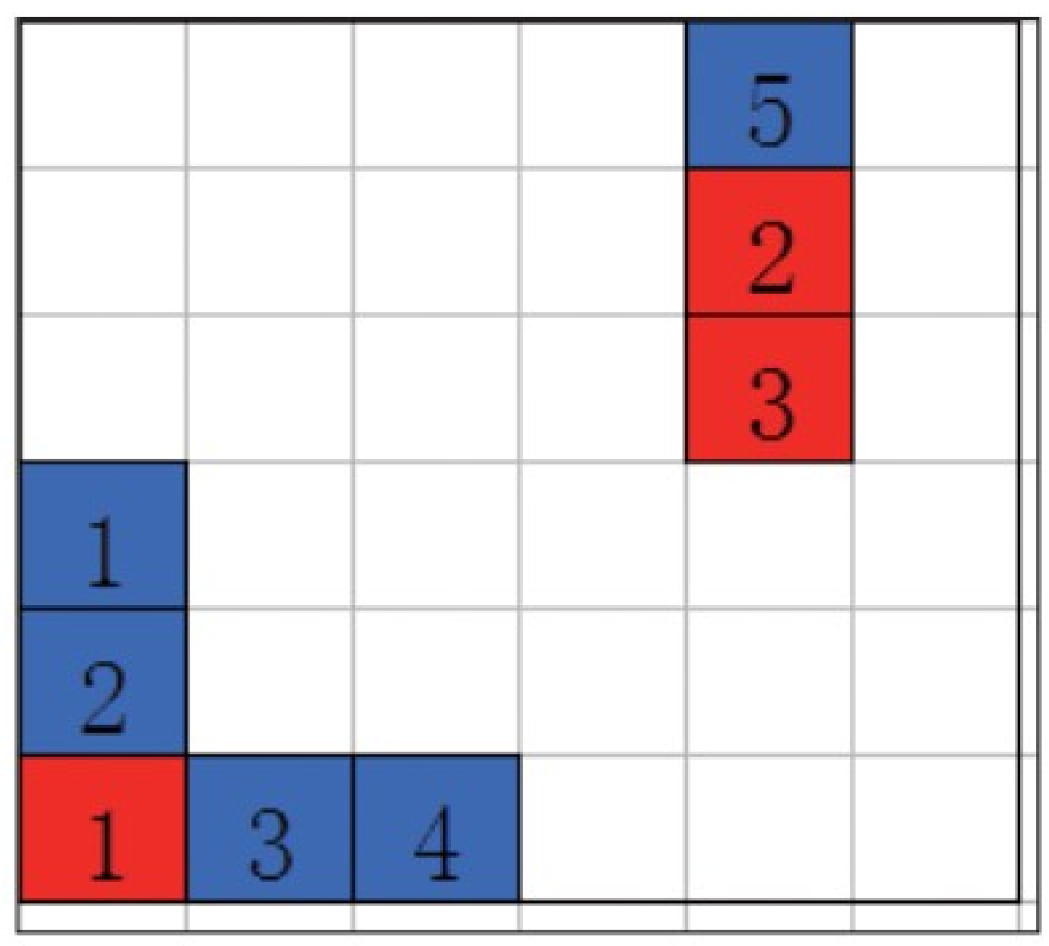
4.T字消除

和十字消除差不多，只是红1的位置和蓝色组的布局不同，将红1和蓝5交换位置后，蓝色的横竖两组消除、红色一组消除，这种也属于三连锁。十字消除和T字消除在周末每天一次的喵喵金币大作战关卡中非常重要，大家不妨多多利用。不过在普通的消除中，这两种连锁起手因为对版面整体影响不大，所以并不容易形成高连锁，这点大家要注意。



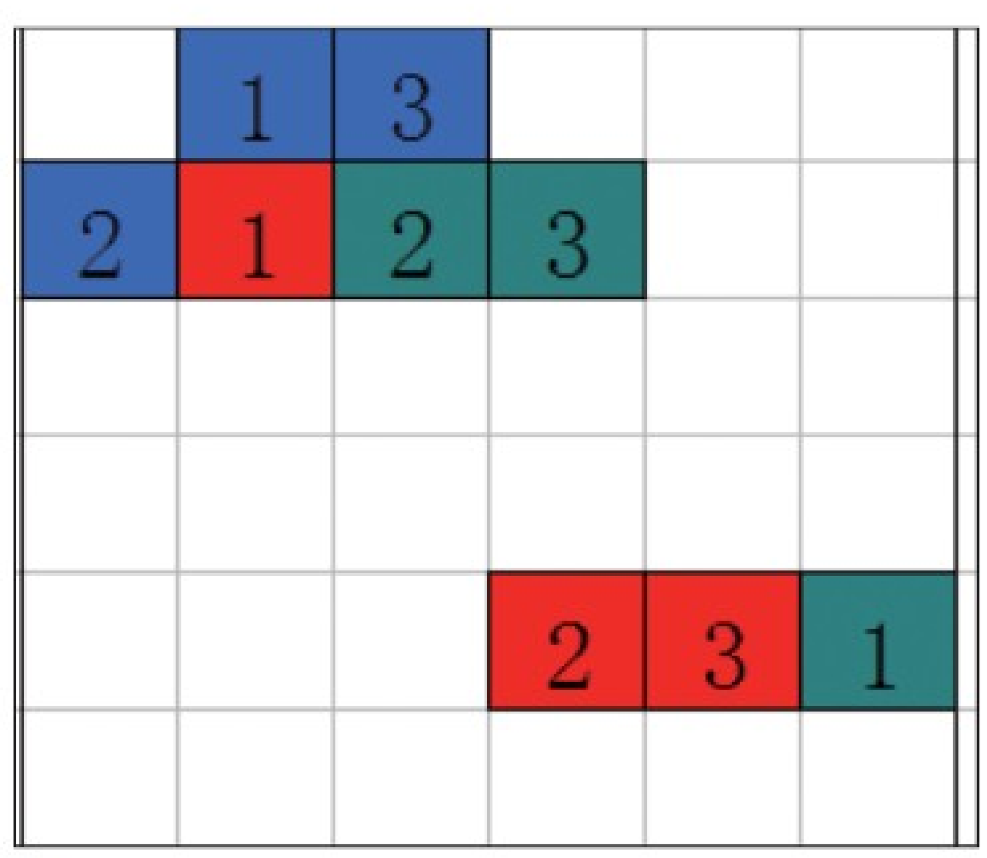
5.L字消除

本质上和T字、十字消除相同，也是把红1和蓝5换位置实现三组方块同时消除的三连锁，不过继续引发的连续概率似乎比T字消除起手要高些……



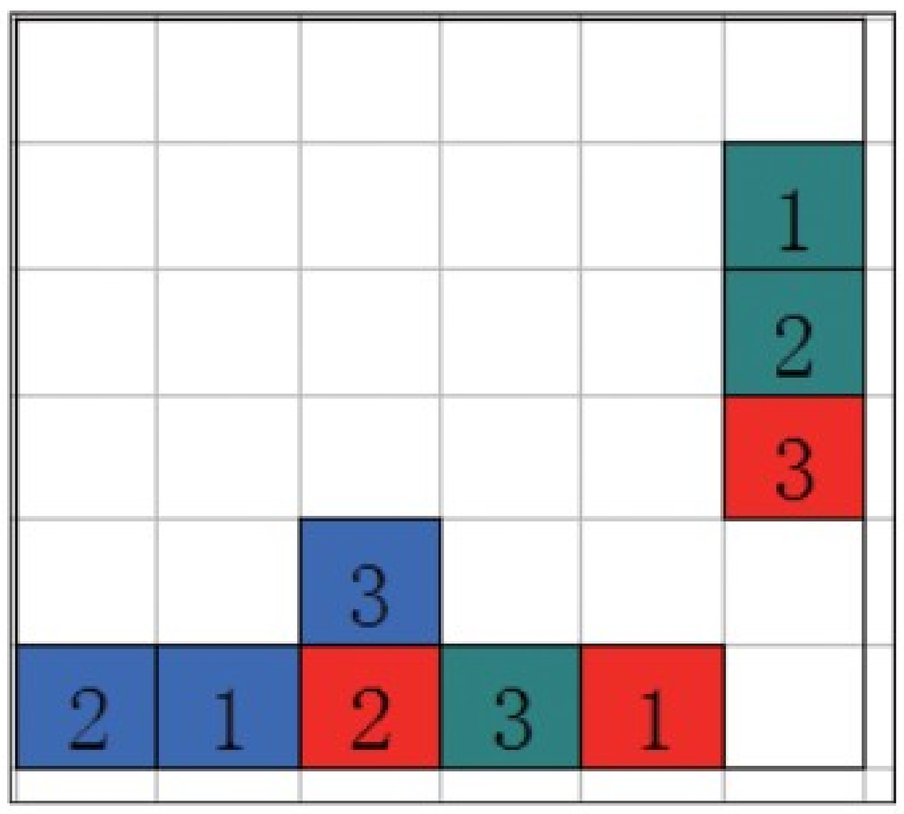
6.下落连锁①

这种需要观察得稍远一些，如图，将绿1和红1交换位置后，两组方块消除，同时引起蓝1和蓝3下落，接着和蓝2形成三连消除。另外大家注意，如果最下面一组往左一格，那么蓝3将下落2格，便不会形成连锁了。



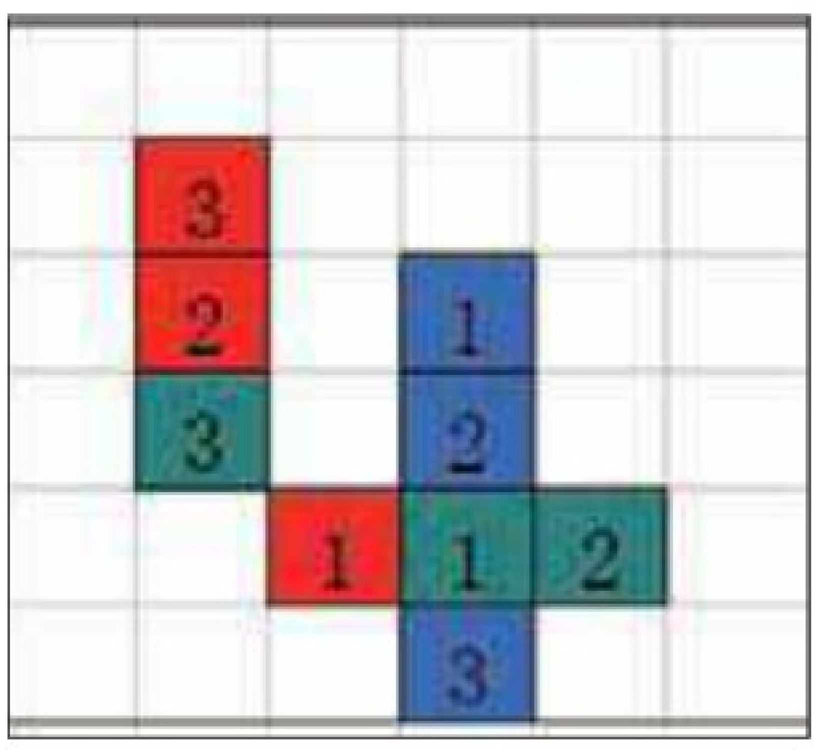
7.下落连锁②

又一种下落连锁，本质上和下落连锁①相同，稍细心一些就可以观察到。其实这个起手也可以看做第2种赌运起手的稳妥版。



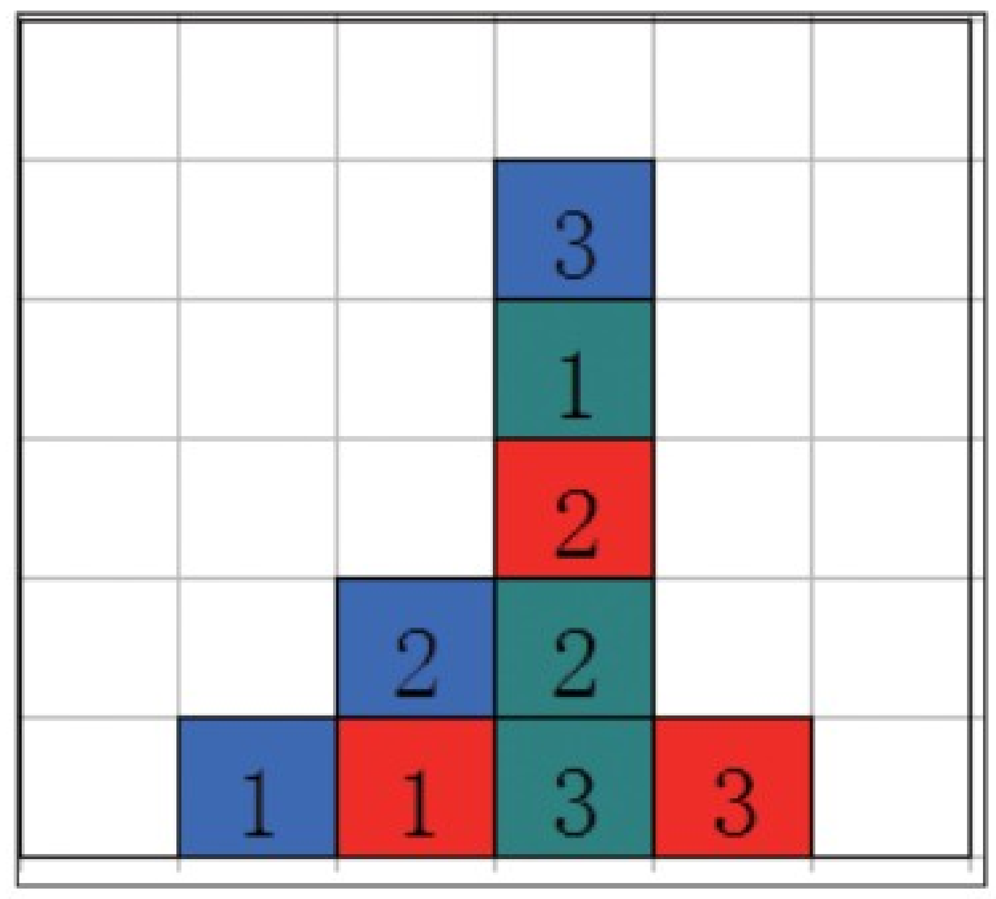
8.下落连锁③

和前面两种下落连锁比，更加一目了然，通过交换红1和绿3交换位置，红绿两组消除后，蓝1、蓝2下落后和蓝3相连消除，形成了三连锁，这种起手连锁对版面布局的破坏大，形成高连锁的概率也较高。



9.下落连锁④

不大容易看出的连锁起手，其实只要把红2和绿3换位，红绿两组便完全消除，而原本距离较远的三个蓝色方块也因为红绿两组的同时消除而相连，形成三连锁。



形成连锁的起手还有很多，这里就不一一赘述了，大家在游戏中多多观察，很多原本形成死结的版面也可能会峰回路转，而这也正是本作的挑战乐趣之一。

日常喵喵刷金币攻略

最近这一个半月以来官方共进行了三次排名大赛，因为MEGA石奖品是面向前5万名限时限量配送，所以玩家们都各显神通，手疾眼快的当然可以获得高名次，但更多玩家只能借助于使用道具，除了这些还有EX关卡那一众烧钱的精灵以及很多流程关卡需要的S级的评价……总之花金币的地方很多，那么我们就一定要花钱充值去换取金币么？还真不一定，上辑教大家如何在游戏里省钱，这辑则手把手告诉大家如何在游戏里赚钱。

喵喵关卡的金币规则

喵喵关卡在流程第37关，由于喵喵本身比较弱而首次收服率又比较低，所以并不大被人注意，但现在需要金币的地方越来越多，而周末的两次喵喵金币大作战已经远远不够的情况下，我们便要来找流程关卡里的喵喵了。这里说下该关卡的金币规则。

此关卡共有8回合，而喵喵有3回合的倒计时攻击，攻击方式是召唤1枚金币，

整个8回合下来，喵喵在倒数5和倒数2回合会分别召唤两次金币。而游戏开场时右上、右下和左下三个角各有3个金币，也就是说整个挑战8回合内共有5个金币。

那么金币有什么作用呢？答案是在其消除后会在过关时额外给玩家增加游戏里的金币数，以下是消除金币与奖励金币的对应关系。

消除金币（方块）	奖励金币
5枚成行/列	500P
4枚成行/列	300P
3枚成行/列	100P
T字/十字/L字	200P

上表中，5枚成行/列的意思，是5个金币方块必须一字排成一行或一列消除，才能奖励500P金币，如果以T字/十字/L字，虽然也是一次消除5个，但是却算成两个3枚组，因此只得到200P的奖励，这点大家注意。

如何形成5枚成行/列

开场时的3个金币方块分别在左下、右下和右上，理论上是将5个金币方块无论排成一行还是竖成一列都可以，其实如果以下方横成一排去布置是非常难的，而以最右两个硬币所在的那一列为目标来布置，形成5枚成列的消除的可能性还是很大的。为什么要竖着成列而不是横着成行呢？答案是：竖着可以让右上方的金币随着中间方块的消除而自由下落，而横着的话只能手动，而且横着的话上方的5行非常容易形成高连锁，导致未等消除硬币便结束战斗的情况发生。总之，在最右侧一列进行布局、最终在那里形成5枚硬币成一列，就是我们的目标。

出战精灵

喵喵的体力并不高，所以如果用克制的以及MEGA进化精灵，容易三下五除二



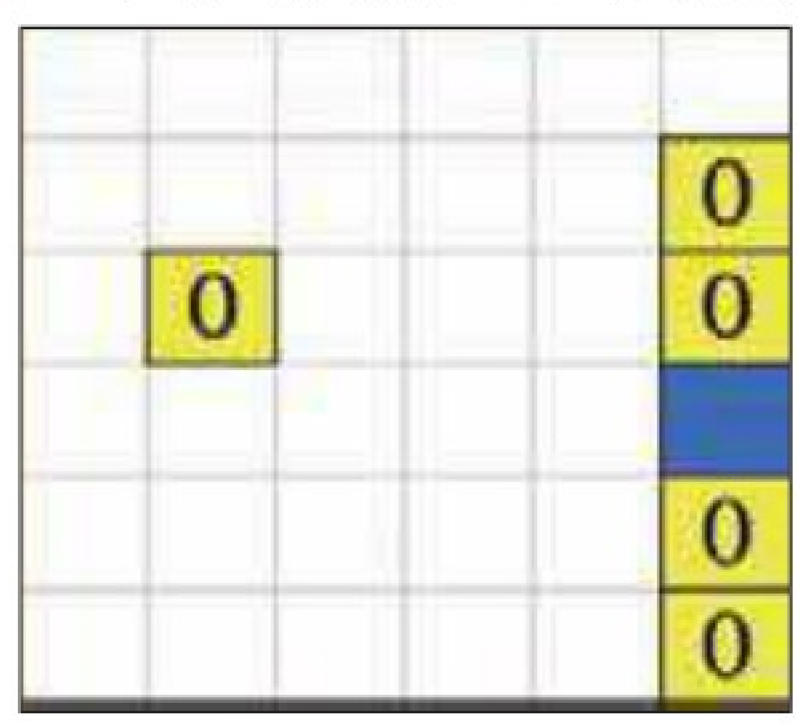
就解决战斗，但那就没意义了，我们挑战37关不是追求速度，而是追求过关后获得500P的奖励加上过关的30P、总计530P的过关金币数，所以出战精灵不能太强；但金币消除本身不会对喵喵产生伤害，所以派出的的精灵们也不能太弱，笔者一般选择60～70攻击力的精灵，且占据第一位的不要进行MEGA进化。

需要避开的技能

而在技能上，诸如效果为消减或改变敌方同伴的、束缚及延迟敌方发动攻击的技能都不能用，尽管在我们攻关需要其发动效果的时候经常不理想，但是在我们赚金币的关卡，其每次发动都足以让人无语。下页表是喵喵刷钱时需要避开的技能，虽然看起来不少，但从60～70攻击力的精灵中选择4个还可以照出来的，像光翼兽、胡说树、金钱猫、塔本奈、尼多王、尼多后等，都可以满足要求。

关键解析

要让5枚金币在一回合连成一竖列消除，就需要在倒数二回合喵喵召唤出第5个金币后，用这枚硬币实现5没硬币的消除，而在此之前，便需要前面的4枚硬币以最右一列两个一组相



▲示意图：将第5枚金币和蓝色方块换位，最右侧的就可以实现5枚金币成列消除。

刷喵喵时需回避的技能

技能名	日文名	英文名	效果
恶作剧	いたずら	Prank	有时会改变对手发动攻击的时间
替换	いれかえ	Swap	有时会让干扰方块变成该技能持有的精灵
干扰消除	オジャマけし	Stabilize	有时会消除1个干扰方块
干扰消除+	オジャマけし+	Stabilize+	有时会消除2个干扰方块
惊吓	おどろかす	Astonish	推延对手的攻击
古怪	きまぐれ	Quirky	有时会随机消失1个相同的精灵
古怪+	きまぐれ+	Quirky+	有时会随机消失2个相同的精灵
冻结	こおらせる	Freeze	一定几率冻住对手
恫吓	こわがらせる	Spookify	令对手受到惊吓
寒气	さむけ	Chill	推延对手的攻击
催眠	ねむらせる	Sleep Charm	令对手三回合内陷入睡眠状态
弹射	ふりはらう	Eject	必然会消除一个对手召唤的同伴
麻痹	まひさせる	Paralyze	令对手麻痹，无法行动
MEGA提升	メガパワ–	Mega Boost	同属性精灵的MEGA槽积累更快
地震	ゆさぶる	Quake	有时会威力提升并让对手麻痹
干扰延迟	わすれさせる	Mind Zap	推延对手的攻击

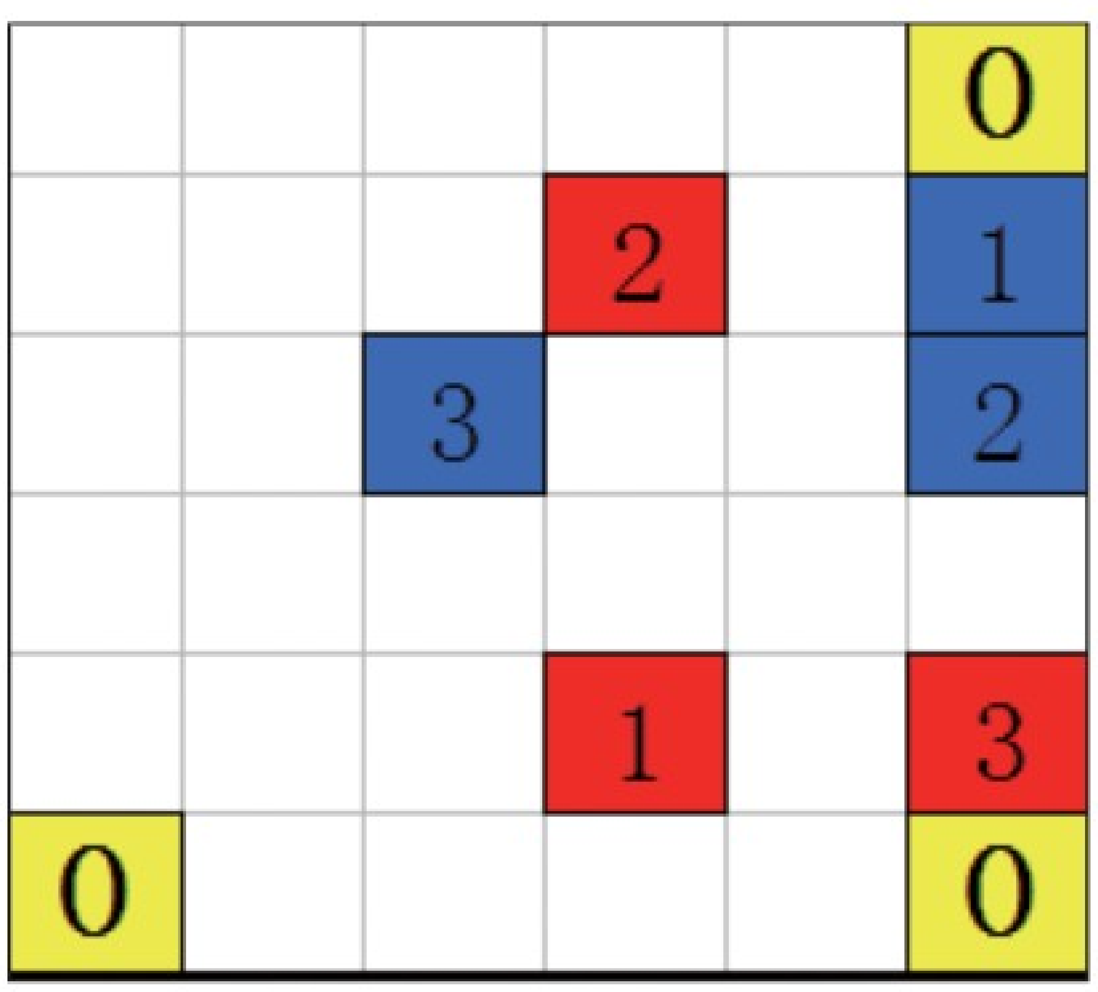
连，中间被其他的方块隔开，这样当第5枚金币出现后，将右侧的两组金币中间的方块和第5枚硬币换位，右列的5枚硬币相连，便可实现5枚成列消除。

重点讲解

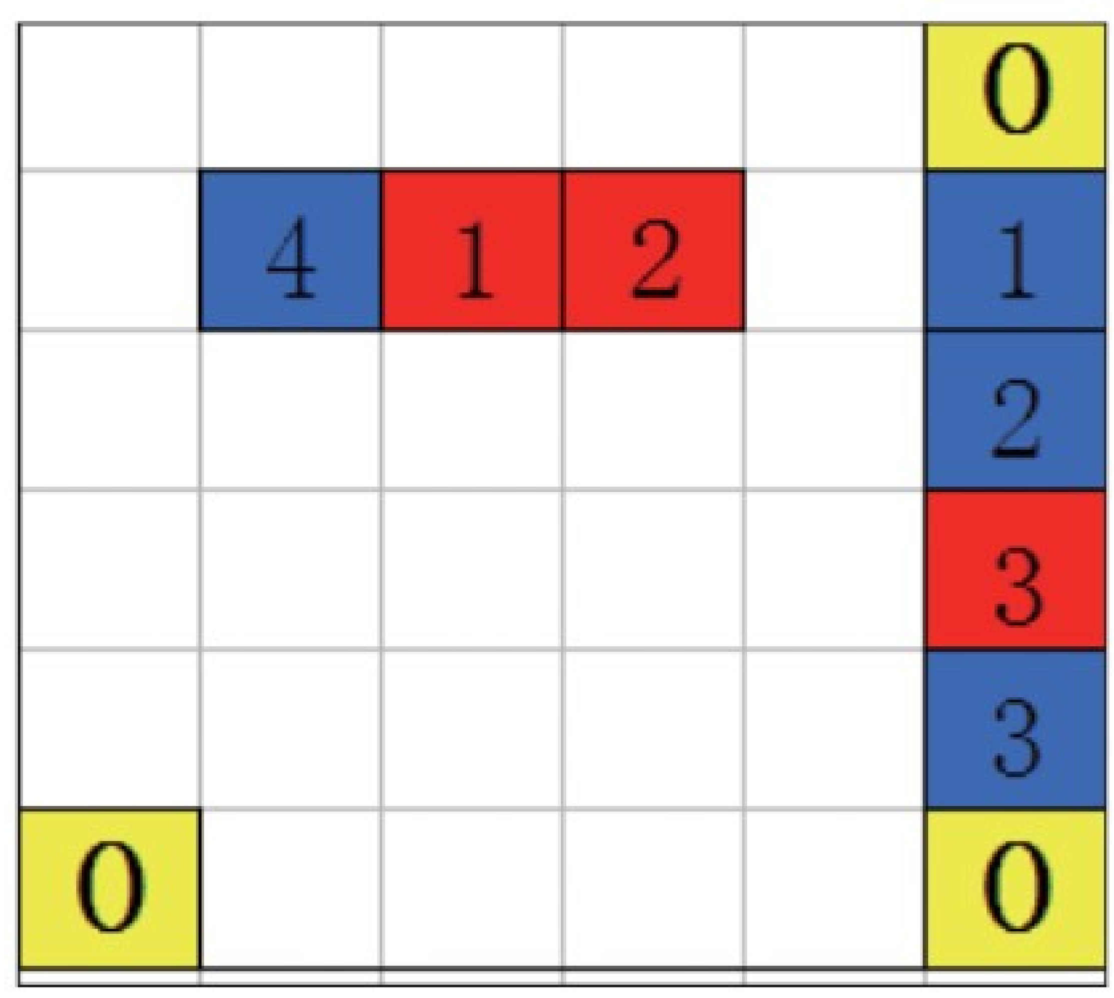
下面是实现5枚成列消除的重点步骤讲解，这部分我们以实际游戏图为例。

第一步：两个金币在右列下方相连

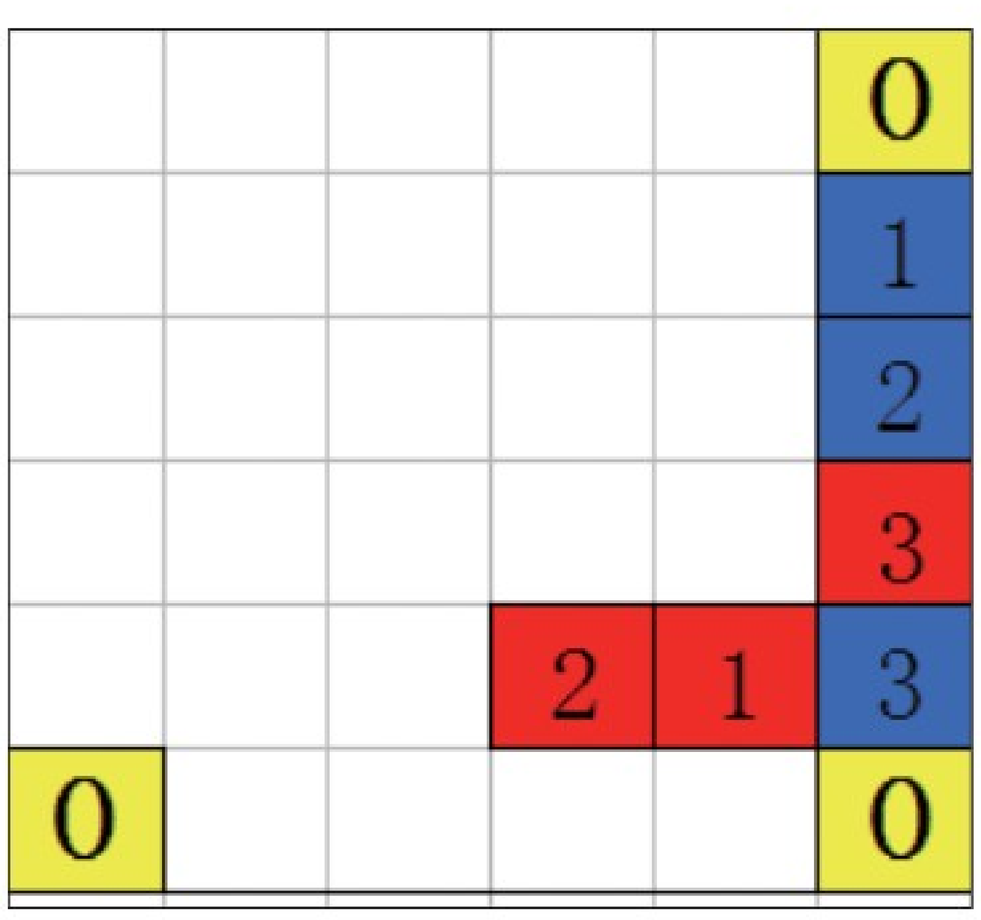
这是第一个目标，一般是通过右列两个金币间方块的消除，来将右列的两个金币在右呈上下方式相连。

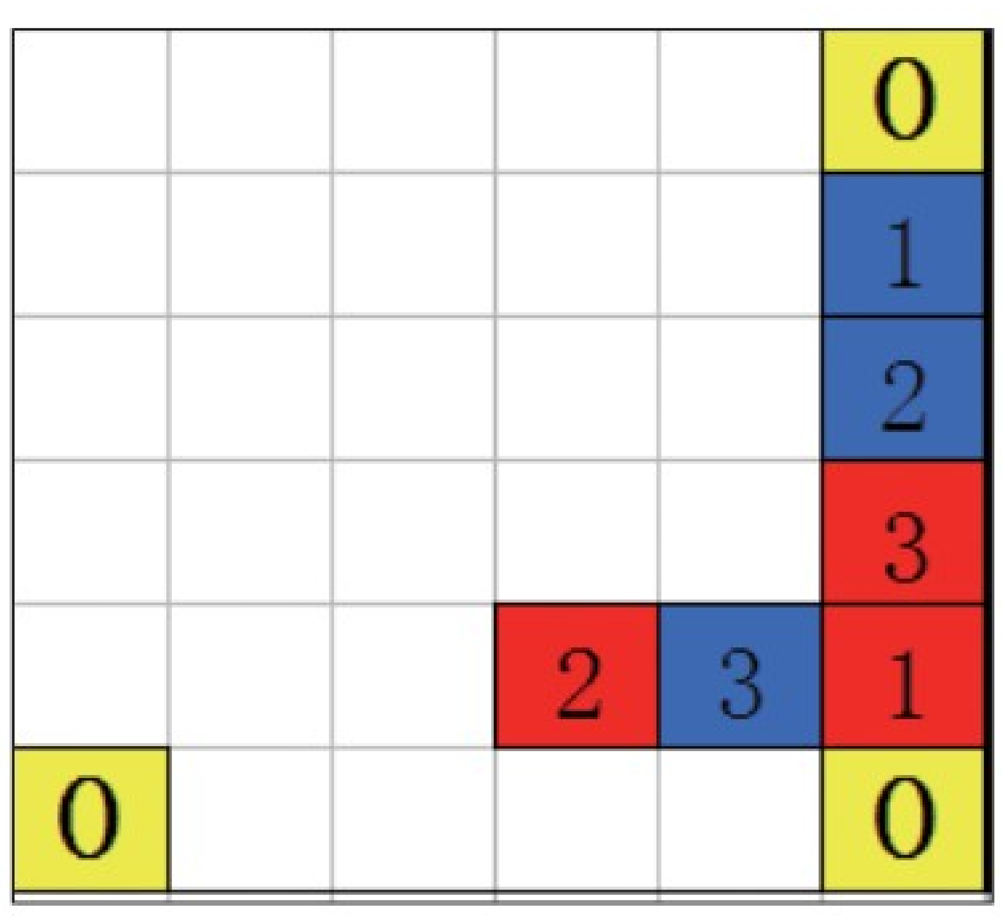


▲比较普通的开头，用两回合消除，令右上的硬币掉落到右下硬币的上方。

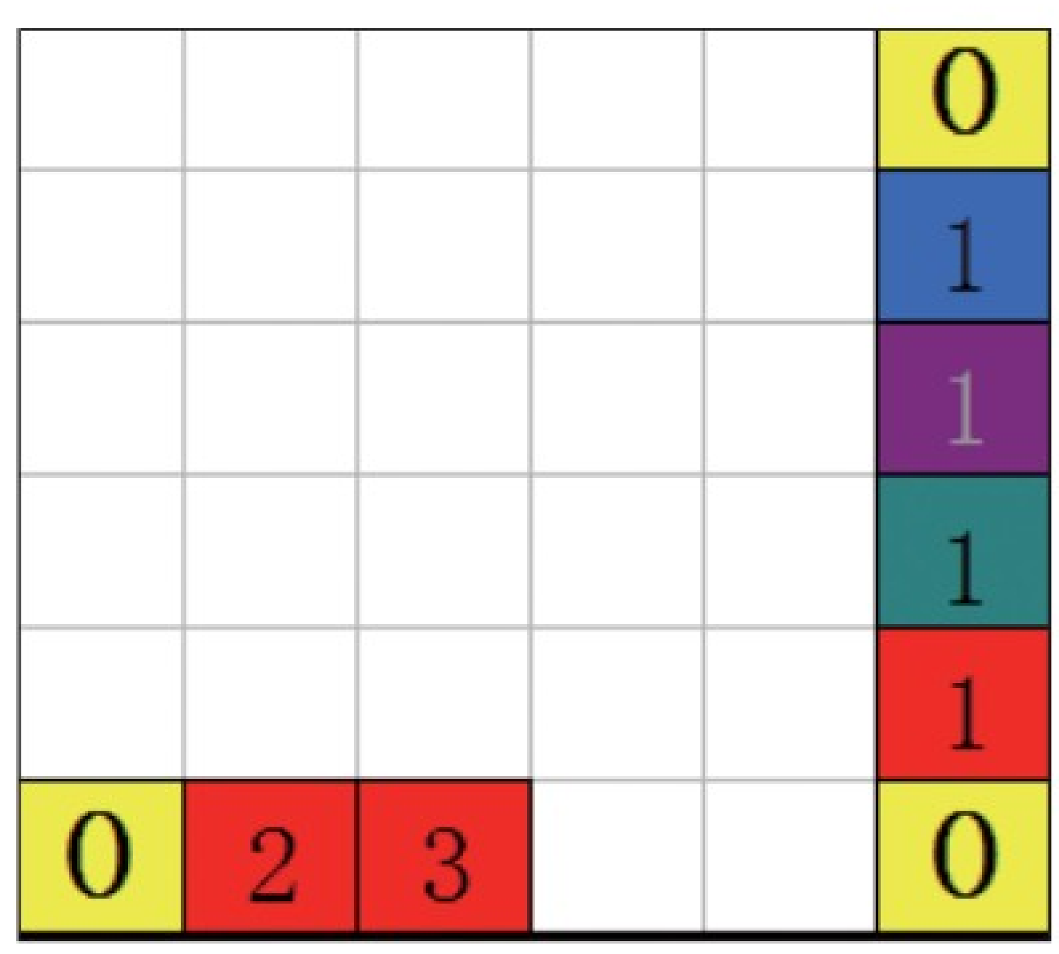


▲非常好的开局，将蓝4和红3换位，一回合即可达成目标。





▲也是可以一回合达成目标的开局，将红3和蓝3换位。

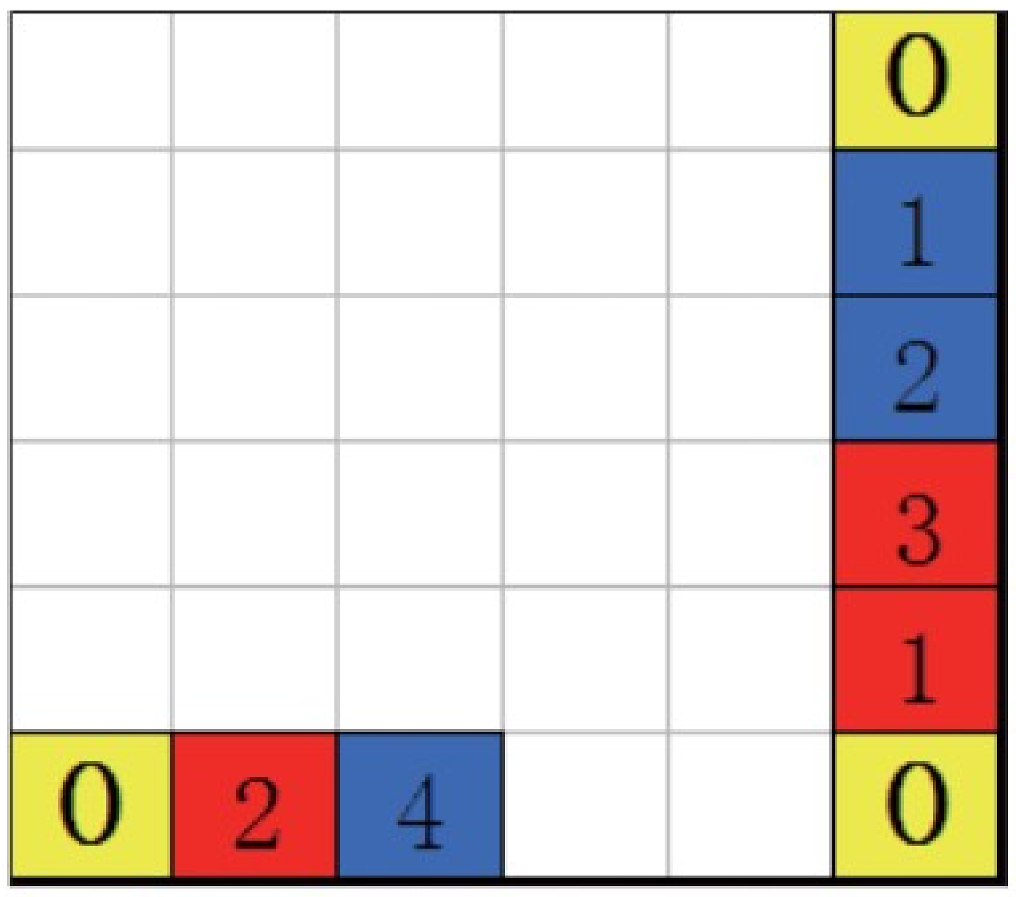


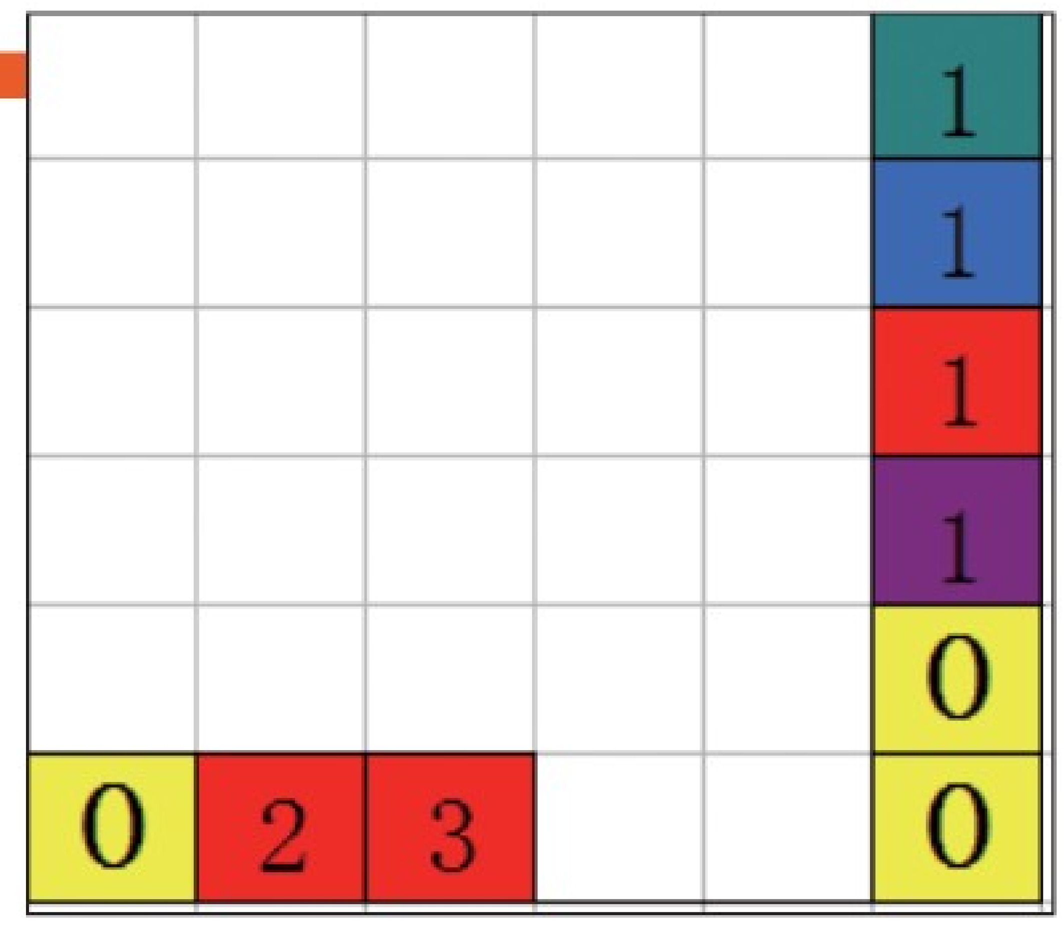
▲这种开局虽然看着乱，但只要把左下的金币和红1换位，便达成了第一步。

第二步：右列上方三格有一枚金币

这一步比较麻烦，最多三回合内完成，如果和右上的方块形成不了换位消除，就尽力去制造这种局面吧。

▶完成第一步时，可能的话也顺手给第二步铺路——尽量让左下金币与相同的方块相连。

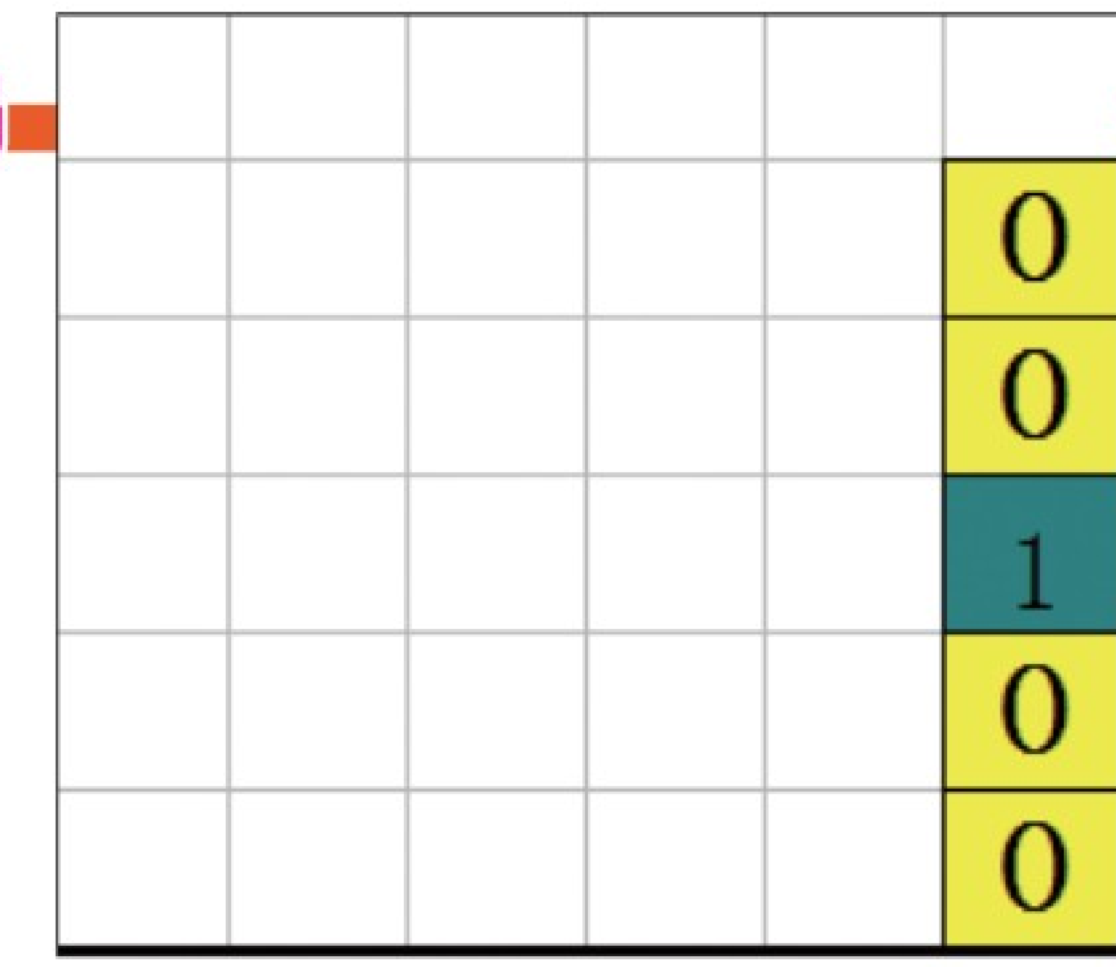




▲比较理想就是这样：将左下金币和红1互换。如果互换后在蓝1或绿1的位置，就尽力把下面的蓝1、红1消除。

第三步：形成2组竖列金币中间隔开的格局

在3回合后、也就是倒数5回合开始时，喵喵会召唤出第4个金币，此时无论左下的金币还是新召唤的金币，只要顺利地将两枚金币移到最右列的2、3位置，就算大功告成。如图所示，虽然看着简单，但是实际上这几回合不仅要尽快达成步骤目标，也要控制好连锁消除的力度，否则很容易最终无法战胜喵喵，或未等消除金币就提前结束战斗的情况出现。



▲第三步完成后的格局，等第五枚硬币出现后和绿1换位即可完成5枚成列消除，该步可以和第二步一起完成。

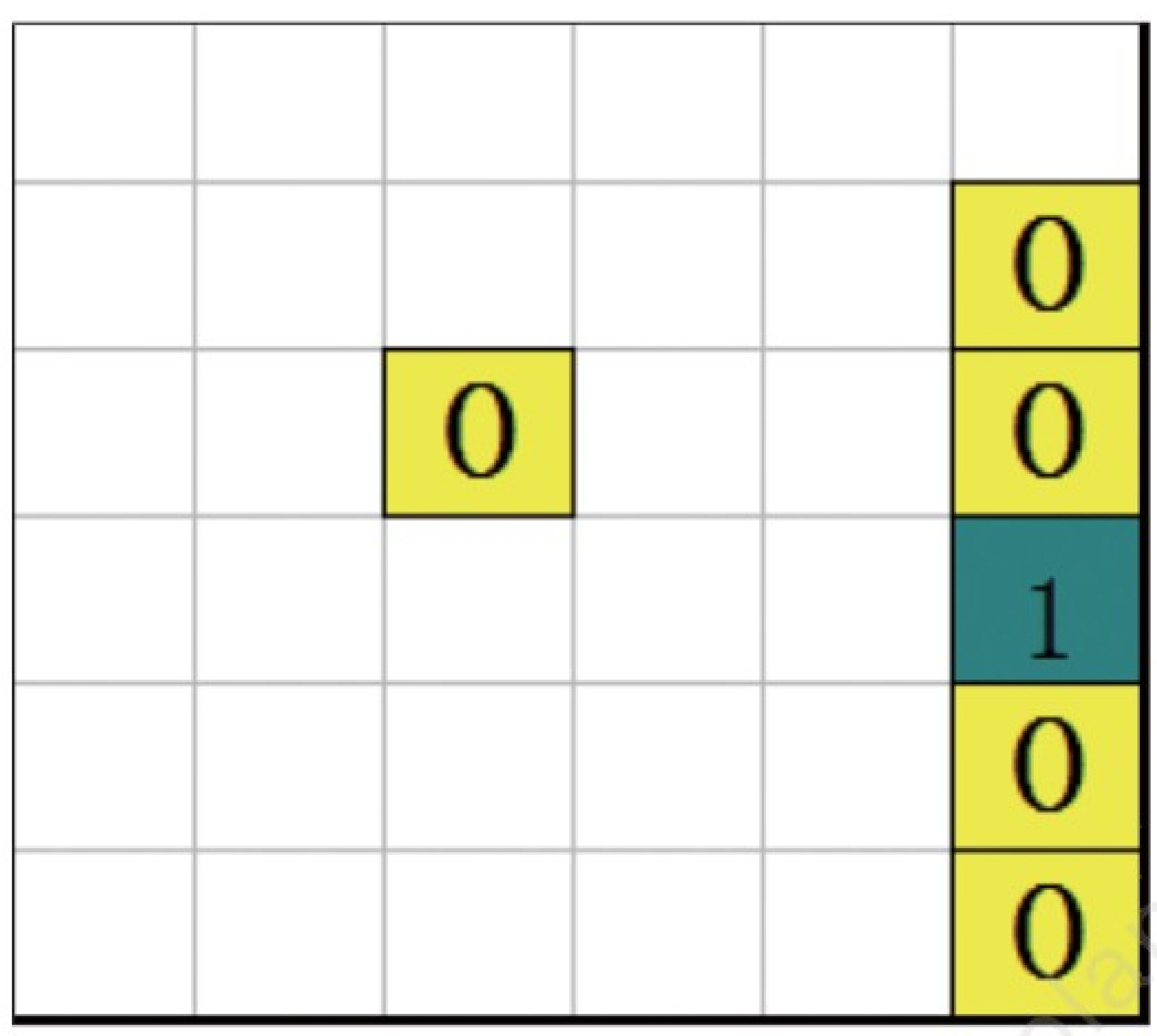
第四步：调整喵喵的剩余血量

在完成了前三步的目标后，如果喵喵剩余的血量还较多，可以适当地进行连锁消除来消减喵喵体力，不过注意别把右列两组金币中间的方块给连锁消除掉，否则就前功尽弃了……

第五步：完成金币的5枚成列消除

将召唤出的硬币和右列两组硬币中间的方块互换位置。





www.doodland.com

第六步：用最后一回合结束战斗

也是非常重要的一步，只有结束战斗才能让前面成功消除得到的500P奖励入账，否则什么都没有。



▲用最后一回合战胜喵喵。



▲500P消除奖励+30P过关奖励，总共得到530P，每次刷5次。大约2个半小时5颗心回复满，只要掌握了方法，用喵喵刷钱还是相当有效率的。



▲有些时候也不是能遂心愿的，比如这种情况，喵喵血槽已空，承受不了一次攻击，就只能将4枚硬币连接了。而如果运气不佳或操作失误，空手而归也很正常。

新关卡攻略

《口袋抓取方块》官方的运营还是很成熟的，距离上次我们刊登完续篇攻略后，这个月又更新了很多，这次我们依旧把全部关卡都放上，有些虽然活动期限已过，但就像这个月的每日电鬼一样，活动也会重复举办，所以大家有没收服或者错过的也不要沮丧，说不定官方什么时候又给重新配信了。

活动关卡

狩猎乐园

4月20日更新的活动关卡，精灵类型为不明，进入后，在利牙鱼、巨齿鲨、圈圈熊、樱桃草、太阳樱花中随机出现一只，所以很难做到属性针对，因为这个关



卡是整个活动，所以我们先把这种随机出现精灵的针对方法给大家讲解一遍，也方便以后再有这种关卡时各位能举一反三。

首先是属性针对，5种精灵，分别是恶、普通和草，这三种属性中，恶和普通被格斗同时克制，而恶和草又被虫同时克制，所以可以组成格斗或虫的队伍，有针对性地上场。MEGA精灵方面，如果有MEGA卢卡里奥会方便很多，没有也无所谓，可以有针对性地派遣精灵（如利牙鱼的左右两列铁块）。在收服了其中一组属性后，即更换克制另外两组的精灵（如收服圈圈熊后换上虫系队伍，收服樱桃草和太阳樱花后换上格斗系队伍）。如果觉得哪个精灵出现的概率低，甚至可以用道具和超级球来对付。总之，对于这种随机关卡，最终要的是有针对性地去派出克制的精灵。







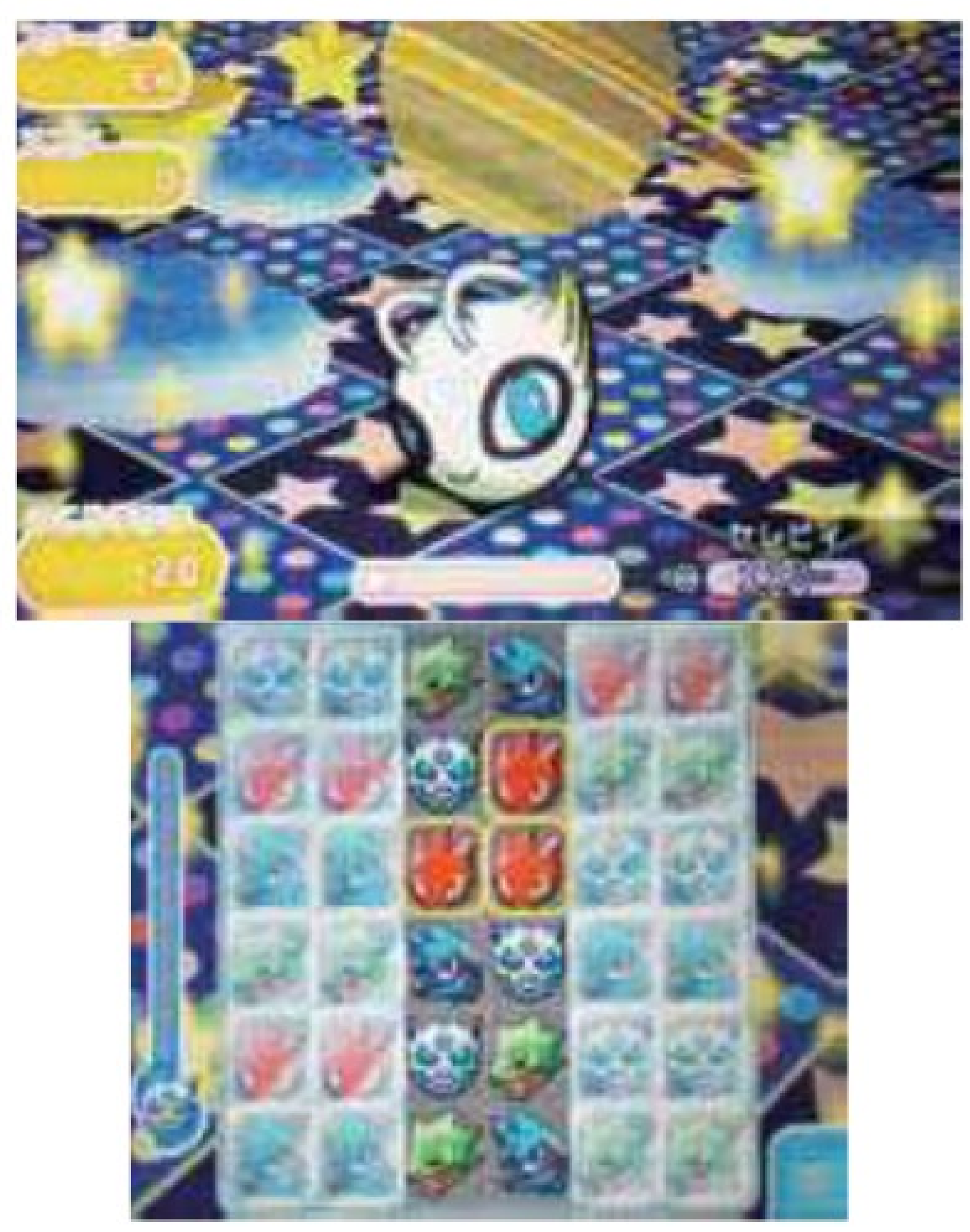
大钳甲虫

限期配信的活动精灵，时限16回合，没有攻击，但是血特别厚，16回合内想收服还是很吃力的。



雪拉比

庆祝350万下载量达成配信的幻兽关卡。战斗总回合为20，开场左右两列都被屏障化，但可以通过两两换位消除可以很快解除屏障，而在前期雪拉比没有任何攻击，但是到后期雪拉比每回合都会对场地内三个方块进行屏障化，压力还是很大的，不过这个时候我方的MEGA精灵应该也完成MEGA进化了，所以整体上虽然激烈但最终战胜和收服的难度都不算高，无需任何道具，多挑战几次即可。



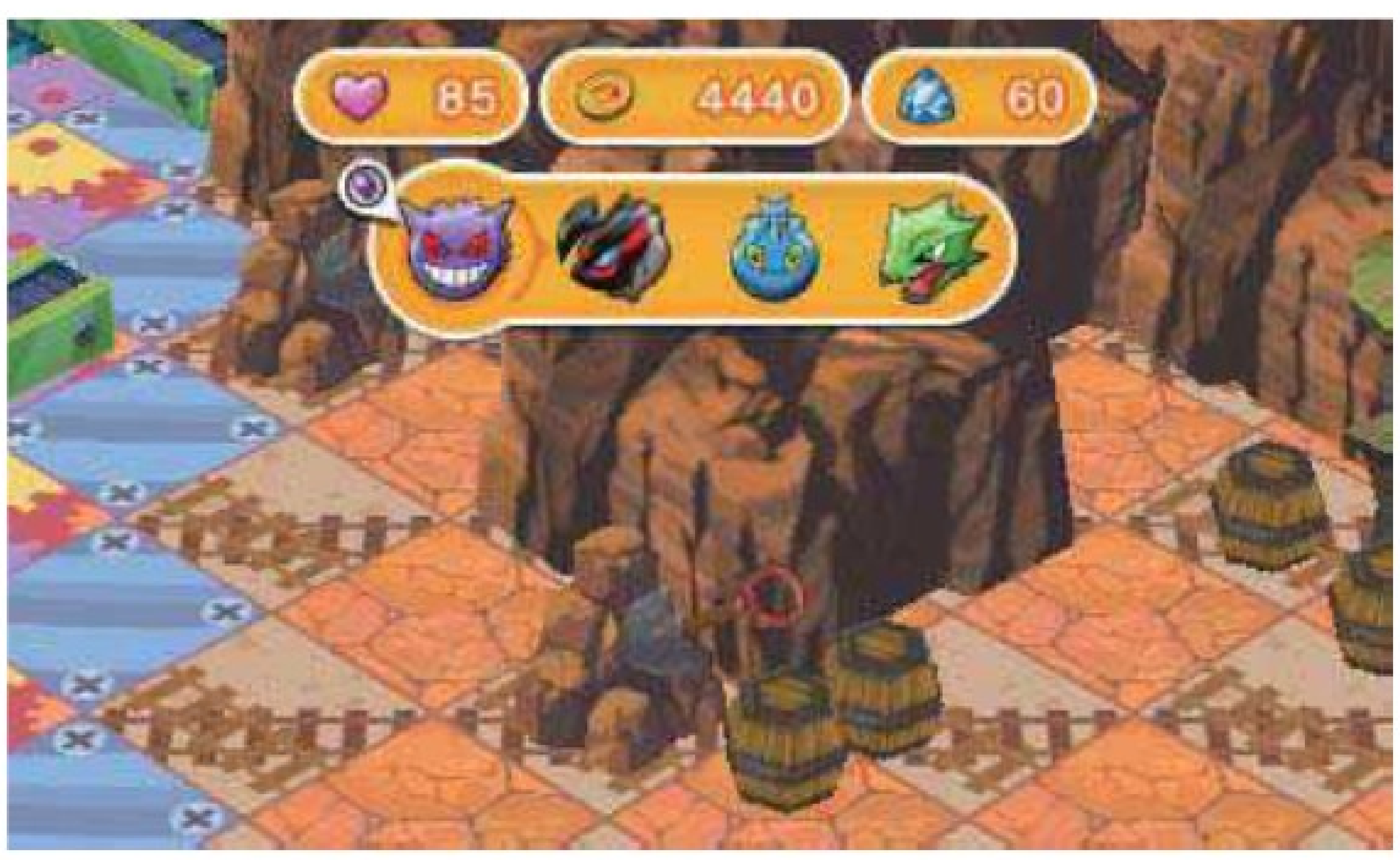
雷吉洛克

也是活动关卡新近更新的神兽之一，总回合数为30，开场会发现场地里有6个铁块、6个石块，此外还有12个雷吉洛克方块，场地被分割得非常碎。开始战斗后，雷吉洛克每三回合会召唤4个雷吉洛克方块，这点可以好好利用，通过其攻击来消除场地中的雷吉洛克方块。不过雷吉洛克的防御实在是太高，如果想顺利收服，还是建议使用开场进化和力量加强的道具。



流程关卡

佩德拉山谷（ペドラバレー/Pedra Valley）



本次的新关卡佩德拉山谷共配信了10只精灵，很显然还没有全国出完，而从目前已配信的来看，该大关卡主要的难点集中在场地中的铁块、砖块、屏障以及敌方支援等方面，而要追求S的话基本都要用到道具了。

181.狃拉

总回合数为16，开场便冻住中间两列，且有召唤2只狃拉同伴的5回合倒计时攻击。虽然开局看着比较凶，但实际上这一关非常简单。不过达成S评价比较难，追求S的话可以考虑使用道具。



182.细胞团

三只精灵出战的阵容，总回合数为10回合，而开场比较震撼，整个版面的一半都屏障化，下面有大量细胞团方块，其中虽然有一个可动，但四周都是工业都是无法换位的细胞团方块，而且细胞团不进行召唤同类在内的任何攻击。细胞团也是皮厚难度比较高，不过实际收服率也很高，尽管面对的是超级系，但鉴于版面的状况。还是建议派MEGA电龙出战，MEGA电龙的场地破坏效果对于这种三只出战的关卡可以非常方便地实现高连锁。



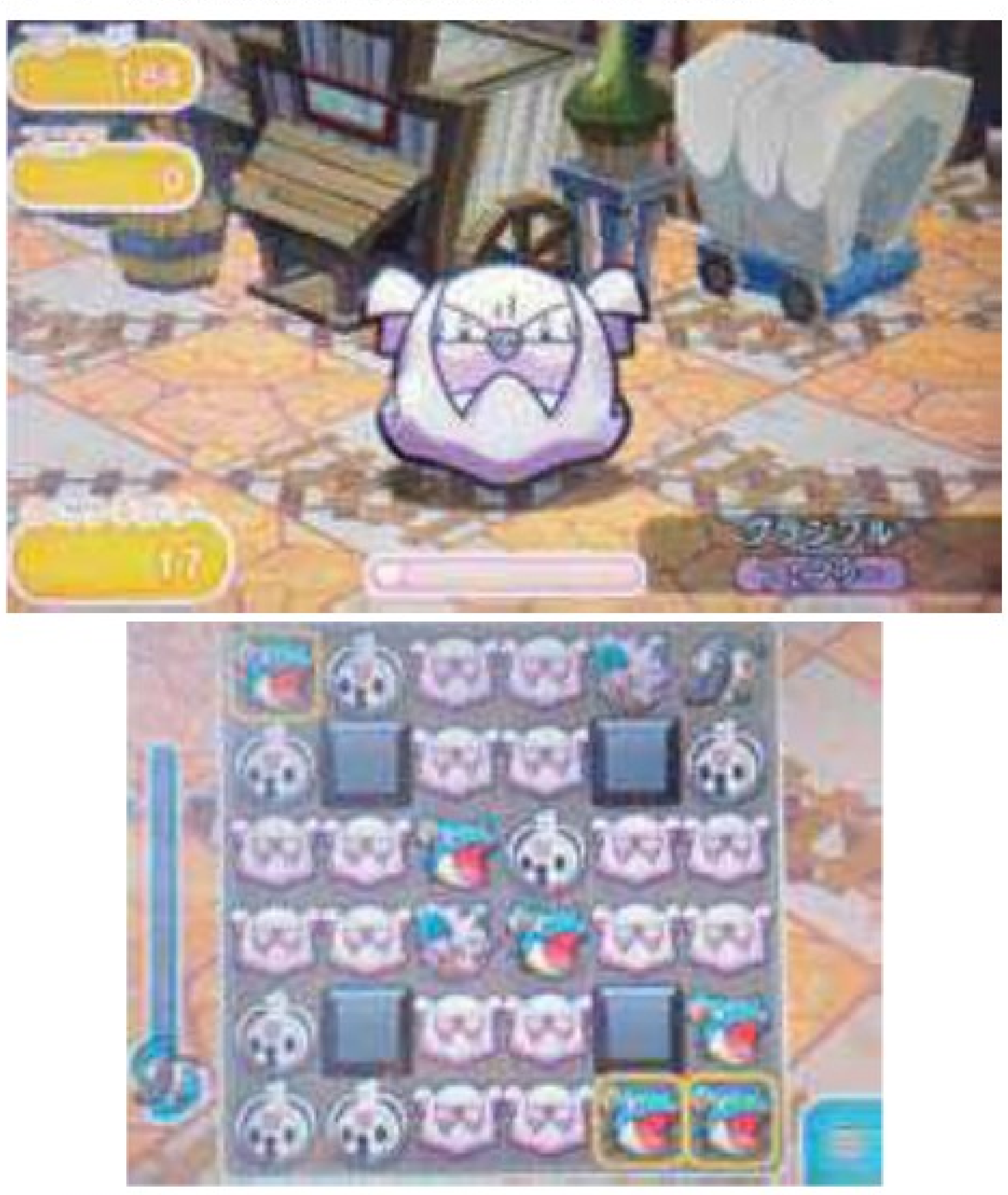
183.卡比兽

与这个皮糙肉厚的大家伙的战斗多总回合数达55回合，其耐久之高可以想象。进入战斗后会发现，整个版面内除了石块就是卡比兽，我方只有两个精灵……卡比兽每2回合会进行一次石化，后期还会铁化。因此打起来还是很吃力的，加上其基础收服率只有2%，不规划好连锁，基本很难收服



184.布鲁皇

战斗总回合数为17，又是开场比较骇人的开局，16个布鲁皇分列于上下左右四方，还有4个铁块。每次玩家实现连锁消除它都会召唤2～3个布鲁皇，正好可以利用。布鲁皇的血特别厚，不过基础收服率很高，因此收服的难度不是很大。



185.兵长蛙

《X・Y》水系御三家的第二形态，只有7回合的战斗，场地内有大量泡泡蛙做干扰且不可去除，其攻击方式为2回合攻击倒计时后，将下方一整列屏障化。如果感到吃力，可以使用道具开场MEGA，会非常轻松达成S并将其收服。



186.擎钢力士

也是派出三只精灵出战的战斗，总回合数22回合。开场后擎钢力士便将3个方块铁化，然后倒计时1回合、或者说每回合都进行铁化攻击。对于这种密集攻击型的对



手大家应该都很熟悉了，即开场使用干扰防御束缚其10回合即可。顺便说下，如果拿到MEGA超梦的话，可以尝试全超能系队伍。MEGA超梦+加速超能系MEGA的光精灵+强力超能系精灵；同样也可以用MEGA电龙或这种MEGA技能对版面破坏大的来战斗，总之除非是追求一步到位获得S评价，否则这关可以不使用道具。

187.栗甲鼠

卡洛斯草系御三家的第二形态，战斗只有8回合，而且是开场大部分被石化的场地。栗甲鼠有3回合的倒计时，其攻击是将三个方块石化——虽然乍一看和擎钢力士差不多，实际上这一战极难连锁且回合数又少，栗甲鼠的血又特别厚，因此建议开场使用干扰防御+开场MEGA进化。



188.甲壳龙

三只精灵出战的战斗，开场会发现场地内被屏障化的干扰角色多达16个。战斗回合数为18，甲壳龙本身有3回合的攻击倒计时，攻击方式是召唤同类，可以利用这点来消除屏障内的甲壳龙同时也会对甲壳龙自身造成有效的伤害。不过甲壳龙的防御高，打起来比较吃力，如果用巨头冰怪做MEGA更要注意有两个屏障正处于MEGA巨头冰怪的V字攻击的死角上。



189.魔法狐

卡洛斯火系御三家的第二形态，战斗回合数为7，上方一整行都是被屏障化的铁块，下左右三个方向是石块。这个局面必须要开场MEGA来破局，首选自然是MEGA化石翼龙，一气消除10个障碍方块的效果非常强大，加上本局是3个精灵出战，运气好的话一回合就可以解决战斗，一般来说，两回合结束也依然能获得S品牌。



190.大钢蛇

战斗总回合数为26回合，又是夸张的多半屏铁块以及支援角色搅局，其倒计时3回合的攻击也是铁化。难度相当高，如果实在打得累，可以把开场MEGA、干扰防御和减少场地方块的三个道具都用上，争取直接获得S评价一步到位，也不算是浪费金币。



新精灵资料篇

下面为大家带来的是距离上次攻略后更新的21种精灵的能力，为了便于查看，在每个技能后面都附上了技能效果。因为更新精灵并不是按图鉴，所以下面会有图鉴编号缺失，相信以后官方会在配信中补全。

编号	精灵名	日文名	英文名	属性	基础攻击力	技能	收服关卡
170	栗甲鼠	バリボーグ	Quilladin	草	60	麻痹（令对手麻痹，无法行动）	187
173	魔尾狐	テールナー	Braixen	火	60	干扰消除+（有时会消除2个干扰方块）	189
176	泡泡蛙	ケロマツ	Froakie	水	60	5格之力（5个相连消除时，威力大幅增加）	185
179	卡比兽	カビゴン	Snorlax	普通	70	蛮力（属性不利时威力增加）	183
181	大钢蛇	ハガネール	Steelix	钢	70	钢铁之心（我方濒危时威力增加）	190
194	甲壳龙	コモルー	Shelgon	龙	60	不间断（连续发动时威力提升）	188
201	细胞团	ダブラン	Duosion	超能	50	替换（有时会让干扰方块变成该技能持有精灵）	182
218	布鲁皇	グランブル	Grassnbull	仙	60	重攻击（有时会提升威力）	184
222	擎钢力士	ドテッコツ	Gurdurr	斗	60	驱雾（必然消除一个方块上的黑雾）	186
227	利牙鱼	キバニア	Carvanha	恶	50	MEGA提升（同属性精灵的MEGA槽积累更快）	活动关卡・狩猎乐园
228	巨牙鲨	サメハダー	Sharpedo	恶	60	弹射（必然会消除一个对手召唤的同伴）	活动关卡・狩猎乐园
229	圈圈熊	パッチール	Spinda	普通	50	反击（场内的干扰越多，威力越大）	活动关卡・狩猎乐园
230	樱桃草	チェリンボ	Cherubi	草	40	古怪（有时会随机消失1个相同的精灵）	活动关卡・狩猎乐园
231	太阳樱花	チェリム	Cherrim	草	60	古怪（有时会随机消失2个相同的精灵）	活动关卡・狩猎乐园
232	雪拉比	セレビィ	Celebi	超能	50	干扰消除（有时会消除1个干扰方块）	活动关卡・限时配送
233	大钳甲虫	カイロス	Pinsir	虫	70	4格之力（4个相连消除时的威力增加）	活动关卡・限时配送
234	狃拉	ニューラ	Sneasel	恶	60	恶作剧（有时会改变对手发动攻击的时间）	181
236	雷吉洛克	レジロック	Regirock	岩	70	最后之力（我方濒危时威力增加）	活动关卡・限时配送



《大家的口袋妖怪大乱斗》心得与资料

文/马修

在上辑的《口袋玩家》中，我们为大家系统介绍了《大家的口袋妖怪大乱斗》这款游戏的种种，而原本打算本辑刊登的攻略则作罢，因为游戏本身攻略的意义不大，倒不如多讲些心得。那么这辑我们除了给大家带来游戏心得外，还带来了本作技能和称号的资料。

心得篇

游戏的流程如何推进？

游戏的流程推进在于去国王那里接委托任务，这些任务的类型多种多样，而只要通过就算完成。国王任务根据玩家的冒险等级（即Rank）来定，当满足了冒险等级后，国王宫殿上的大门上会有叹号标志，进去和国王对话，就会出现新任务来推进流程了。





本作的通关概念是什么？

本作的通关既是完成了国王全部的委托任务，而这些委托任务的难度也会越来越高。不过就像大多数《口袋》游戏一样，通关也只是个形式，通关之后还要继续完成全收服呢。

游戏到底能抓多少精灵？

本作登场的精灵达到了719种，即最新的精灵是去年剧场版解锁的迪安茜。此外像达摩狒狒的达摩形态、炫翅蝶的各种图案等形态也都有登场，大家可以尽情地满足收集欲。



野生精灵的强度

野生精灵的强度数值和当前玩家的冒险等级相匹配，冒险等级越高，野生精灵的强度也高，收服的野生精灵自然也都强度高。所以，多收服口袋妖怪，尽快提升冒险等级，也是收服强力精灵的关键。



冒险等级最高是多少

既然冒险等级随着收服精灵数目增加而提升，总归还是要有个上限的。从已经完成719种全部收服的宇宙世G提供的消息看，目前最高等级是79（差1只升到80）。

如何选择出战的精灵？

每个关卡都有不同的野生精灵出没，那么如何选择精灵便非常重要了。在精灵出战选择上，首先是要强度高——这个数值很关键，只要强度够高，即便是属性不利也可以硬拼；反之，强度低下即便是属性克制野生精灵，也可能因为不能及时消灭野生精灵而遭到围攻。

当然，在筛选上我们是没必要以强度来做筛选，因为即便是以其他为序筛选，筛选出的也都是以强度从高到低的顺序排列的。

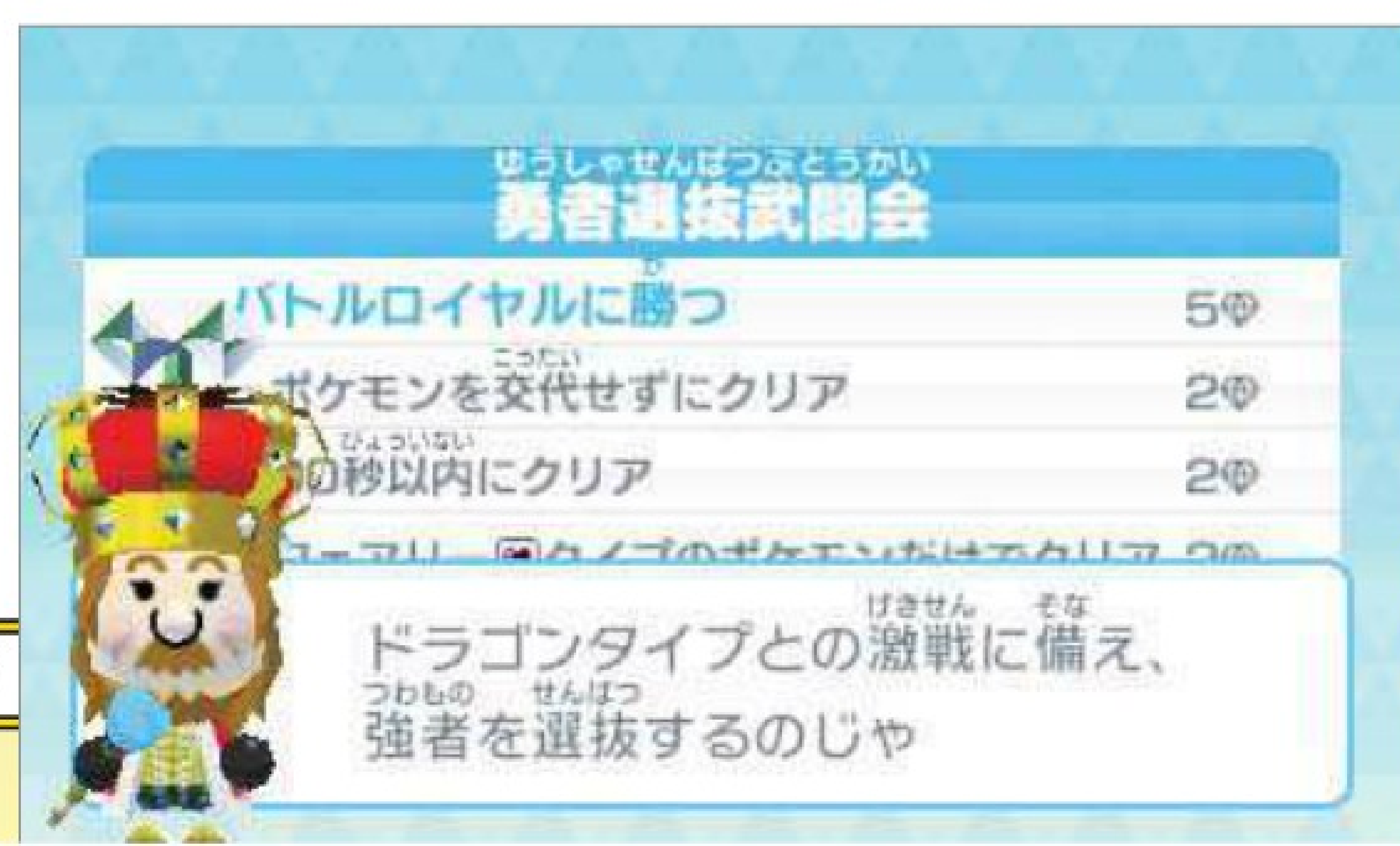
所以筛选主要还是看属性，像上辑我们说的，以技能属性来选择即可。而在筛选出拥有该技能属性的精灵后，我们也要手动进行挑选，首先是精灵属性筛选，起码不能被野生精灵们克制，例如战场上一群野生精灵释放毒针，这个时候派仙系上去绝对是找死，不说有抗性，起码在被围攻后还可以活着走出来。大家只要熟悉属性相克，这方面并不难。



然后是技能，技能来说，分为攻击技能和变化技能，攻击技能的攻击类型包括有突进、近身快攻、周身、中程、远程等许多种；变化类除了强化技能外，其他的技能也都基本没用，像替身、大爆炸等更是完完全全给自己找麻烦。而攻击技能除了看星数，也看攻击方式，总之尽量选威力高、攻击密度大的技能。

国王的任务如何赚取钻石？

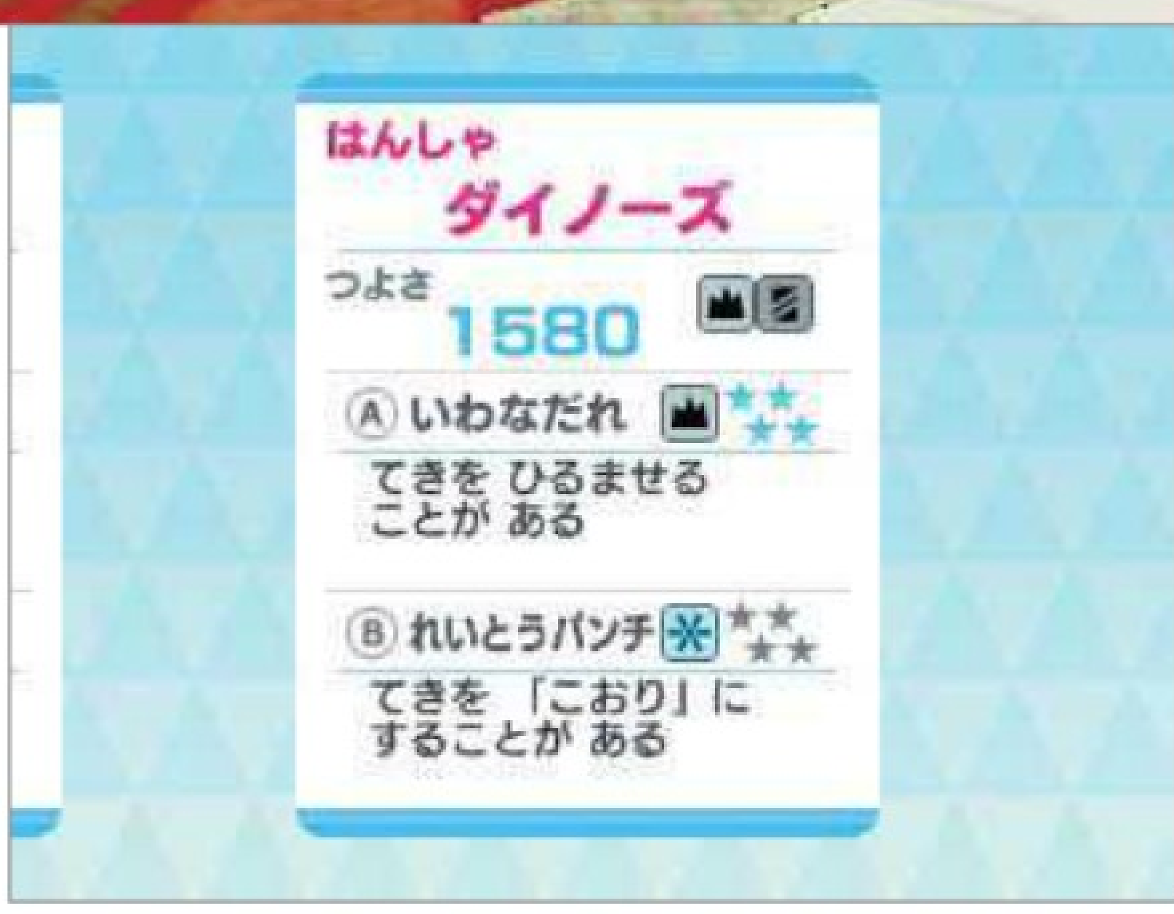
首先要明确个概念，就是国王任务奖励的钻石数目是固定的，重复去挑战，充其量只是完成了之前没完成的大赛中的奖励条件，一般来说，诸如使用什么特定技能、击破多少设施等，都不用有意去完成，先把委托任务本身完成了再说。



关于称号和强度

称号（通り名）已然成为“《口袋妖怪大乱斗》系列”的一个系统，不过随机性较高所以实用性大打折扣，尤其是选择出场精灵和放生精灵时，强度才是根本，否则再强的称号，当威力不足时，上场后也会败得非常狼狈。





如何刷钻石？

本作因为有课金上限，所以即便是课金党，在达到充值上限后，也要去有意地刷钻石。一般来说通信部分的有一定概率获得钻石，而通信到的好友，当在战斗中救出时，也可能会有一定概率赠送玩家钻石。此外就是钻石挖矿机每天的20个，一定记得去取。



■钻石挖掘机每日的20颗钻石一定记得去取。



▲和好友通信得到钻石。



▲救下通信好友也会得到钻石。

不课金能玩吗？

当然能玩，用现在流行的话说就是“肝”，慢慢熬时间慢慢刷。作为内购游戏，本作当然也可以不去课金，但是会玩得非常不痛快。像笔者的一个版本，当冒险等级到了15后，当时手中的钻石是个位数，而新气球要50钻石才能买下，因此只能去刷已有的几个关卡，通过收服精灵，累积冒险等级，来争取早日开启国王的新任务。

▶长时间买不起后面关卡的气球，是不课金玩法在中期面临的尴尬，因此刷钻石的意义也更加重大。



另外，在每天的广场上，和通信的伙伴们对话，也可以花钱或钻石进入其关卡，从而扩大收服面。不过花金币的关卡可以进，花钻石就没必要了，毕竟商店那面还要为购买新的气球而努力攒钱。同样的，商店中那些要靠钻石升级的能力也尽量缓缓，把气球买下再说。总的来说。不花钱玩该作，一个是要有耐心，一个是在攒钱买新气球时尽量先别将钻石用在别处。



▲通过广场好友扩大精灵收集面是不课金玩法下收服更多精灵的渠道之一。

关于刷神兽



当我们进入关卡，一定概率通过FEVER或SUPER FEVER进入神兽做BOSS的关卡后，一般来说很难一次收服的，如果想继续去收服，那么在完成关卡回到广场后，在广场的通信好友中，有一个必定可以进入刚才的关卡，而这个关卡的进入价格和能力有关。神兽关卡一般都要花费3颗钻石才能进入。

那么问题来了，神兽的确很强，但是随着冒险等级的提升，野生精灵的加强，神兽也会面临强度越来越不足的问题，当自己曾经花费10几颗20几颗钻石好不容易刷来的精灵因为强度不够而坐冷板凳时，心里肯定也不爽。

所以笔者建议，起码等冒险等级达到60后再刷，这个时候起码可以应付得了最高冒险等级时的一般关卡，而且不用多，有一只两只就够，甚至包括MEGA精灵都是，都可以等达到70或75级甚至79级时再去刷，也来得及。

技能搭配



由于有两个技能格，所以我们也可以小小地研究下有关技能搭配的话题，由于有技能屋，所以即便是收服的强力精灵的技能一泡污，我们也可以让它学到优秀的技能。一般来说，像神兽这种能力强大的精灵，搭配两个本系强力技能即可，而很多神兽在收服时又都自带其专有技能，比如迪亚路卡的时空咆哮、迪安茜的钻石风暴等。而在技能选取上，我们也尽量选取不同的攻击距离，以备自己在不同环境下使用，像远距离搭配周身攻击、周身范围搭配中程技能等，这个大家可以在游戏中多多尝试。

放生时的选择

最后说下精灵数量超过上限后放生的问题，放生的步骤我们上辑都讲过，这里说说该放生哪些，一般来说，一个种类留一种即可，像不同形态的也可以各留一个收藏。而放生时手头口袋玩偶的去留主要看强度，然后是技能，派出战斗的强度都是1500+，1300+的自然没必要留着了；至于技能也是一种选择，在强度合适的情况下，留下技能优秀的也是相当不错的选择，但是随着野生精灵强度的越来越高，这些拥有优秀技能的精灵的强度已经跟不上时，便也同样没有留着的必要了，该放生就放生吧。

升级口袋妖怪之家

一般来说，当放生的数目只有30个左右、之后每打两三场又不得不去放生，这个时候就考虑升级口袋妖怪之家吧，即便你是坚持不课金的玩家，在面临越来越紧张的精灵空间时，该升级也还是升级吧。

上锈的口袋妖怪

当除锈屋、也就是喷泉设施落后成，有时便会入手生锈的精灵，这种精灵的实际称号和技能都是未知，只有去喷泉除锈后才可知道，但除锈是要花钻石的……所以除非是神兽或强度在当下很高的口袋妖怪了，其他强度不足的干脆都不用拿来除锈。到放生时一并放生了就好。



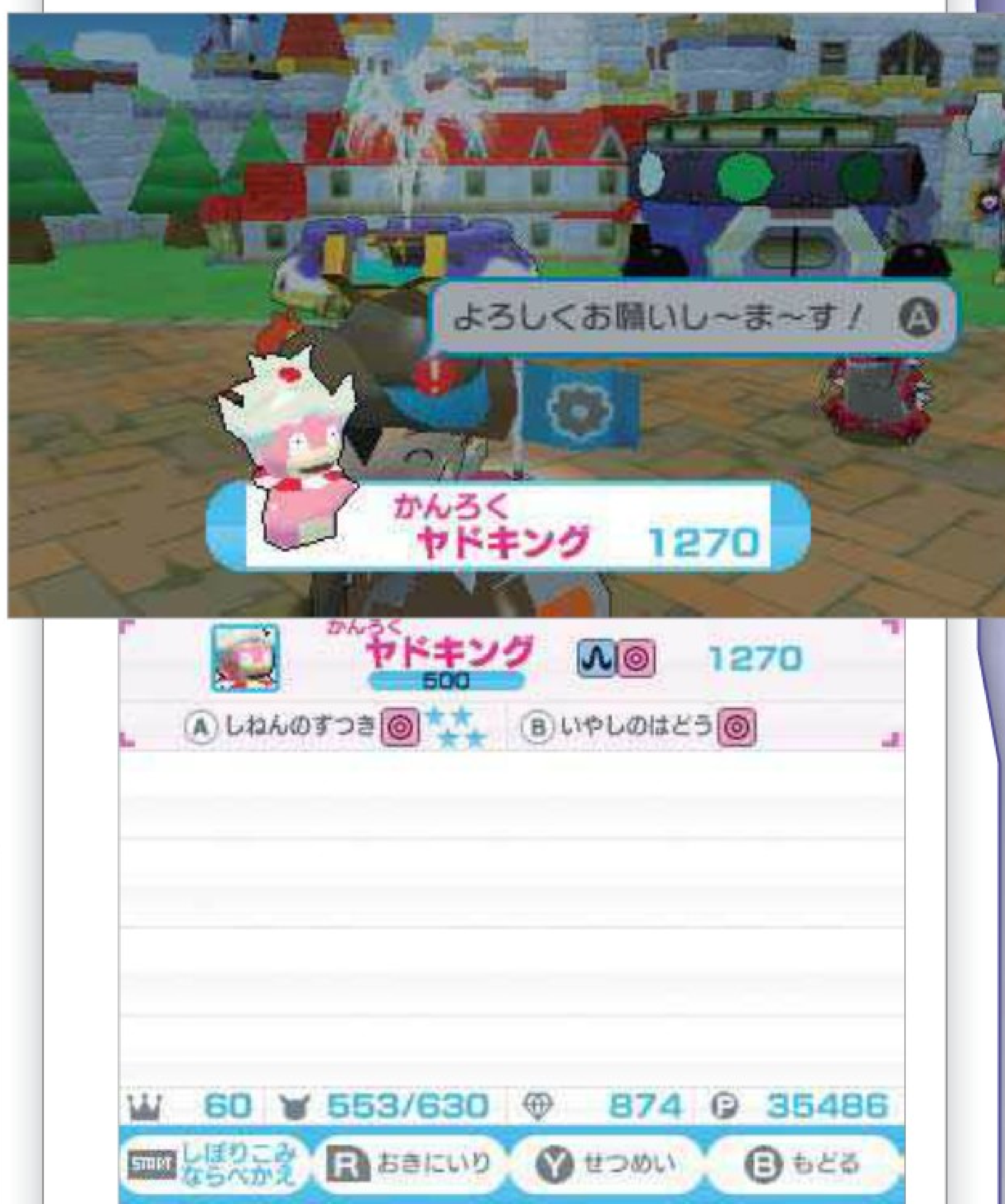
◀除锈后获得珍稀称号的拉恩德伦斯。



▲并不是每个生锈状态的都值得花钻石去除锈，比如这个小忍兽。

给NPC回复体力

当在战场上发现待救助的NPC好友时，救下来后往往他已经损失很多体力，这个时候只要手头有掌握技能治愈波动（いやしのはどう/Heal Pulse）的精灵，在切换精灵时选择按技能名、然后选“い”，找到该技能，靠近NPC使用，就可以为其回复体力了，非常实用。不过掌握这种技能的有一只即可，不必上战场去搏杀，可以选在没有战斗的地方换上，专职给NPC回血用。



▲拥有治愈波动技能的呆呆王。



▲给NPC疗伤时，NPC会习惯性后躲，堵到其无路可退即可。

资料篇

全技能资料一览

《大家的口袋大乱斗》收录了在第六世代原作中的绝大多数技能，由于游戏系统的原因，原作中一些和特性、场地效果有关的技能在本作中都被删除掉，即便如此，游戏中的技能数量依然很丰富。与原作相比，《大家的口袋大乱斗》把很多参数都进行了简化，比如技能不再有自身的命中率设定（但依然有命中判定），并且把具体的威力数字改成了威力等级。1★威力最低，5★的威力最高，而“—”则表示没有威力的辅助性技能。但由于各个技能的攻击范围、攻击速度以及攻击方式都各有不同，这个威力等级并不能实际反映出技能的杀伤力，所以玩家还需要根据实际的场合，来选择用起来最顺手的技能。



冰系

技能名称	威力等级	效果说明
冰球（アイスボール/Ice Ball）	★★★	连续使用时威力提升，最大5次
极光光线（オーロラビーム/Aurora Beam）	★★★	一定几率降低目标攻击力
黑雾（くろいきり/Haze）	—	周围目标的能力等级复原
冰之吐息（こおりのいぶき/Frost Breath）	★★★	使目标容易晕眩
冰之牙（こおりのキバ/Ice Fang）	★★★★	一定几率使目标处于冰冻状态
冰飞石（こおりのつぶて/Ice Shard）	★★	无特效
冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）	★★★	使目标速度下降
冰天雪地（こごえるせかい/Glaciate）	★★★★★	丘雷姆的专用技，使目标速度下降
细雪（こなゆき/Powder Snow）	★★	一定几率使目标处于冰冻状态
寒冷烈焰（コールドフレア/Ice Burn）	★★★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
白雾（しろいきり/Mist）	—	不会出现异常状态
绝对零度（ぜったいれいど/Sheer Cold）	★★★★★	直接击倒目标
冰棱坠落（つららおとし/Icicle Crash）	★★★★★	使目标害怕
冰柱针（つららばり/Icicle Spear）	★★	无特效
暴风雪（ふぶき/Blizzard）	★★★★★	一定几率使目标处于冰冻状态
冻干（フリーズドライ/Freeze-Dry）	★★★★	对水系PM有克制效果
冰点电压（フリーズボルト/Freeze Shock）	★★★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
雪崩（ゆきなだれ/Avalanche）	★★	受到伤害后该技能威力加倍
冷冻拳（れいとうパンチ/Ice Punch）	★★★★	一定几率使目标处于冰冻状态
冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）	★★★★★	一定几率使目标处于冰冻状态

草系

技能名称	威力等级	效果说明
芳香疗法（アロマセラピ–/Aromatherapy）	—	使自己和同伴恢复异常状态
木锤（ウッドハンマ–/Wood Hammer）	★★★★★	命中后自身也受到少量伤害
木角（ウッドホ–ン/Horn Leech）	★★★★	芽角鹿的专用技，造成的伤害可以回复HP
能量球（エナジ–ボ–ル/Energy Ball）	★★★	一定几率降低目标防御力，击中目标或墙壁时会弹射
亿万吸取（ギガドレイン/Giga Drain）	★★★★	造成的伤害可以回复HP
蘑菇孢子（キノコのほうし/Spore）	—	使目标处于睡眠状态
草之誓言（くさのちかい/Grass Pledge）	★★★★	有同伴使用其他誓言技能时，该技能威力提升
草笛（くさぶえ/Grasswhistle）	—	使目标处于睡眠状态
草绳（くさむすび/Grass Knot）	★★★	目标体重越大，该技能威力越大
草旋风（グラスミキサ–/Leaf Tornado）	★★	使目标命中率下降
光合作用（こうごうせい/Synthesis）	—	持续回复自身HP
棉花防御（コットンガ–ド/Cotton Guard）	—	提升防御力
种子核融（シ–ドフレア/Seed Flare）	★★★★★	塞伊米的专用技，一定几率使目标防御力下降
麻痹粉（しびれごな/Stun Spore）	—	使目标处于麻痹状态
吸取（すいとる/Absorb）	★★	造成的伤害可以回复HP
太阳光线（ソ–ラ–ビ–ム/Solarbeam）	★★★★★	无特效
种子爆弹（タネばくだん/Seed Bomb）	★★★★	无特效
种子机枪（タネマシンガン/Bullet Seed）	★★	无特效
蔓藤鞭（つるのムチ/Vine Whip）	★	自身左右斜方向放射攻击
针刺臂膀（ニ–ドルア–ム/Needle Arm）	★★★	使目标害怕
针刺防御（ニ–ドルガ–ド/Spiky Shield）	—	抵挡攻击并使攻击者受到伤害
催眠粉（ねむりごな/Sleep Powder）	—	使目标处于睡眠状态
扎根（ねをはる/Ingrain）	—	持续时间内不能移动，快速回复HP
飞叶快刀（はっぱカッタ–/Razor Leaf）	★★★	左右同时放出弧线轨迹的飞弹
硬化植物（ハ–ドプラント/Frenzy Plant）	★★★★★	无特效
花瓣之舞（はなびらのまい/Petal Dance）	★★★	自身处于混乱状态
花雪（はなふぶき/Petal Blizzard）	★★★★	无特效
猛力鞭挞（パワ–ウィップ/Power Whip）	★★★★	无特效
魔叶斩（マジカルリ–フ/Magical Leaf）	★★★	自动追踪目标
百万吸取（メガドレイン/Mega Drain）	★★	造成的伤害可以回复HP
森之诅咒（もりののろい/Forest's Curse）	—	使目标属性变为草系
寄生种子（やどりぎのタネ/Leech Seed）	—	使目标持续受到伤害，并持续回复自身HP
绿叶风暴（リ–フスト–ム/Leaf Storm）	★★★★★	自身攻击力下降
刃叶斩（リ–フブレ–ド/Leaf Blade）	★★★★★	无特效
棉花孢子（わたほうし/Cotton Spore）	—	使目标速度下降

超能系

技能名称	威力等级	效果说明
援助力量（アシストパワ–/Stored Power）	★★★	自身能力提升时，该技能威力随之提升
治愈波动（いやしのはどう/Heal Pulse）	—	使被击中的同伴和目标回复HP
高速移动（こうそくいどう/Agility）	—	自身速度提升
宇宙能量（コスモパワ–/Cosmic Power）	—	自身防御力提升
精神光线（サイケこうせん/Psybeam）	★★★	一定几率使目标处于混乱状态
精神波动（サイコウエ–ブ/Psywave）	★★★	根据自身强度决定该技能威力
精神切割（サイコカッタ–/Psycho Cut）	★★★★	无特效
精神干扰（サイコキネシス/Psychic）	★★★★★	一定几率降低目标防御力
精神冲击（サイコショック/Psyshock）	★★★★	无特效
精神增压（サイコブ–スト/Psycho Boost）	★★★★★	迪奥希斯的专用技，自身攻击力下降
精神崩坏（サイコブレイク/Psystrike）	★★★★★	超梦的专用技

技能名称	威力等级	效果说明
催眠术（さいみんじゅつ/Hypnosis）	—	使目标处于睡眠状态
思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）	★★★★	一定几率使目标害怕
重力场（じゅうりょく/Gravity）	—	使周围目标命中率提升
同调噪音（シンクロノイズ/Synchronoise）	★★	若目标与自身属性相同，则该技能威力提升
神通力（じんつうりき/Extrasensory）	★★★★	一定几率使目标害怕
折弯匙子（スプーンまげ/Kinesis）	—	使目标命中率下降
心电感应（テレキネシス/Telekinesis）	—	使目标处于漂浮状态
瞬间移动（テレポート/Teleport）	—	传送至目标身后
超级健忘（ドわすれ/Amnesia）	—	自身防御力提升
睡眠（ねむる/Rest）	—	自身处于睡眠状态，持续快速回复HP
念力（ねんりき/Confusion）	★★	一定几率使目标处于混乱状态
心灵印记（ハートスタンプ/Heart Stamp）	★★★	使目标害怕
栅栏（バリアー/Barrier）	—	自身防御力提升
光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）	—	持续时间内受到伤害减半
魔装反射（マジックコート/Magic Coat）	—	将所受的异常状态转移给目标
迷雾球（ミストボール/Mist Ball）	★★★	拉迪亚斯的专用技，使目标攻击力下降
预知未来（みらいよち/Future Sight）	★★★★★	无视属性相克，数秒后发动攻击
镜面反射（ミラーコート/Mirror Coat）	—	持续时间内若受到伤害，会将伤害返还
冥想（めいそう/Calm Mind）	—	自身攻击力和防御力提升
瑜珈之形（ヨガのポーズ/Meditate）	—	自身攻击力提升
光栅净化（ラスターパージ/Luster Purge）	★★★	拉迪奥斯的专用技，使目标防御力下降
反射盾（リフレクター/Reflect）	—	持续时间内受到伤害减半

虫系

技能名称	威力等级	效果说明
愤怒之粉（いかりのこな/Rage Powder）	—	吸引目标的注意力
吐丝（いとをはく/String Shot）	—	使目标速度下降
回复命令（かいふくしれい/Heal Order）	—	金蜂后的专用技，持续回复自身HP
吸血（きゅうけつ/Leech Life）	★★	造成的伤害可以回复HP
银色之风（ぎんいろのかぜ/Silver Wind）	★★★	一定几率提升自身攻击力、防御力和速度
蛛丝（クモのす/Spider Web）	—	使目标不能移动
攻击命令（こうげきしれい/Attack Order）	★★★★★	金蜂后的专用技
信号光线（シグナルビーム/Signal Beam）	★★★★	一定几率使目标处于混乱状态
十字钳（シザークロス/X-Scissor）	★★★★	无特效
双针（ダブルニードル/Twineedle）	★★★	一定几率使目标处于中毒状态
蝶舞（ちょうのまい/Quiver Dance）	—	自身攻击力、防御力和速度提升
凶针（とどめばり/Fell Stinger）	★★	用该技能打倒对手时，攻击力提升
蜻蜓点水（とんぼがえり/U-turn）	★★	攻击后返回原位
粘网（ねばねばネット/Sticky Web）	—	使目标速度下降
压路机（ハードローラー/Steamroller）	★★★	一定几率使目标害怕
防御命令（ぼうぎょしれい/Defend Order）	—	金蜂后的专用技，自身防御力提升
萤火（ほたるび/Tail Glow）	—	自身攻击力提升
虫灾（まとわりつく/Infestation）	★★	无特效
飞弹针（ミサイルばり/Pin Missile）	★★	无特效
虫蛀（むしくい/Bug Bite）	★★	击倒目标后能取得更多的金钱
虫鸣（むしのさざめき/Bug Buzz）	★★★★★	一定几率使目标防御力下降
虫之抵抗（むしのていこう/Struggle Bug）	★★	使目标攻击力下降
百万角突（メガホーン/Megahorn）	★★★★★	无特效
连续切（れんぞくぎり/Fury Cutter）	★★	无特效

www.dooland.com

地系

技能名称	威力等级	效果说明
挖洞（あなをほる/Dig）	★★★★	蓄力时在地底潜伏，再突进攻击
大地之怒（グランドフォ-ス/Land's Wrath）	★★★★★	无特效
地震（じしん/Earthquake）	★★★★★	无特效
平整土地（じならし/Bulldoze）	★★★	使目标速度下降
地裂（じわれ/Fissure）	★★★★★	直接击倒目标
泼沙（すなかけ/Sand-Attack）	—	使目标命中率下降
沙地狱（すなじごく/Sand Tomb）	★★	无特效
大地力量（だいちのちから/Earth Power）	★★★★★	一定几率降低目标防御力
耕种（たがやす/Rototiller）	—	使草系PM全能力提升
飞钻（ドリルライナ-/Drill Run）	★★★★★	无特效
泼泥（どろかけ/Mud-Slap）	★	使目标命中率下降
泥巴爆弹（どろばくだん/Mud Bomb）	★★	一定几率使目标命中率下降
骨头击（ホネこんぼう/Bone Club）	★★★★	卡拉卡拉和嘎啦嘎啦的专用技
骨回旋镖（ホネブ-メラン/Bonemerang）	★★★	卡拉卡拉和嘎啦嘎啦的专用技，一定几率使目标害怕
骨头闪（ボ-ンラッシュ/Bone Rush）	★★★★	卡拉卡拉和嘎啦嘎啦的专用技，放出回旋轨迹飞行的飞弹
撒菱（まきびし/Spikes）	★	设置撒菱，对经过的目标造成固定伤害
震级变化（マグニチュ-ド/Magnitude）	★★★	威力随机变化
泥浆喷射（マッドショット/Mud shot）	★★	使目标速度下降

电系

技能名称	威力等级	效果说明
十万伏特（10まんボルト/Thunderbolt）	★★★★	无特效
电网（エレキネット/Electroweb）	★★	使目标速度下降
电球（エレキボ-ル/Electro Ball）	★★★★	速度比目标越高，伤害越高
怪异电波（かいでんぱ/Eerie Impulse）	—	使目标攻击力下降
雷电（かみなり/Thunder）	★★★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
雷之牙（かみなりのキバ/Thunder Fang）	★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
雷电拳（かみなりパンチ/Thunder Punch）	★★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
十字闪电（クロスサンダ-/Fusion Bolt）	★★★★★	泽克洛姆的专用技，有同伴使用十字火焰时，该技能威力提升
充电（じゅうでん/Charge）	—	自身防御力提升，电系技能威力加倍
电火花（スパ-ク/Spark）	★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
充电光束（チャ-ジビ-ム/Charge Beam）	★★★	一定几率提升自身攻击力
电磁震荡（でんきショック/Thunder Shock）	★★	一定几率使目标处于麻痹状态
电击波（でんげきは/Shock Wave）	★★	无特效
电磁波（でんじは/Thunder Wave）	—	使目标处于麻痹状态
电磁炮（でんじほう/Zap Cannon）	★★★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
弧面充电（パラボラチャ-ジ/Parabolic Charge）	★★★	造成的伤害可以回复HP
放电（ほうでん/Discharge）	★★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
脸颊蹭蹭（ほっぺすりすり/Nuzzle）	★	使目标处于麻痹状态
高压电击（ボルテッカ-/Volt Tackle）	★★★★★	皮丘、皮卡丘和雷丘的专用技，一定几率使目标处于麻痹状态，命中后自身也受到少量伤害
变压（ボルトチエンジ/Volt Switch）	★★	攻击后返回原位
雷击（らいげき/Bolt Strike）	★★★★★	莱希拉姆的专用技，使目标处于麻痹状态
狂野雷电（ワイルドボルト/Wild Charge）	★★★★	命中时自身也受到少量伤害

毒系

技能名称	威力等级	效果说明
酸性炸弹（アシッドボム/Acid Spray）	★★	使目标防御力下降
净化之雾（クリアスモッグ/Clear Smog）	★★	使目标能力等级复原

技能名称	威力等级	效果说明
十字毒爪（クロスポイズン/Cross Poison）	★★★★★	一定几率使目标处于中毒状态
饱嗝（ゲップ/Belch）	★★★★★	每次使用技能时都会消耗金钱
烟雾（スモッグ/Smog）	★★	使目标处于中毒状态
尘埃喷射（ダストシュート/Gunk Shot）	★★★★★	一定几率使目标处于中毒状态
毒烟（どくガス/Poison Gas）	—	使目标处于中毒状态
毒突（どくづき/Poison Jab）	★★★★	一定几率使目标处于中毒状态
剧毒（どくどく/Toxic）	—	使目标处于中剧毒状态
剧毒之牙（どくどくのキバ/Poison Fang）	★★★	一定几率使目标处于中剧毒状态
毒粉（どくのこな/Poisonpowder）	—	使目标处于中毒状态
毒针（どくばり/Poison Sting）	★★	一定几率使目标处于中毒状态
毒菱（どくびし/Toxic Spikes）	—	设置毒菱，使经过的目标处于中毒状态
蛇盘（とぐろをまく/Coil）	—	自身攻击力、防御力和命中率提升
溶化（とける/Acid Armor）	—	自身防御力提升
淤泥波动（ヘドロウエーブ/Sludge Wave）	★★★★★	使目标处于中毒状态
淤泥攻击（ヘドロこうげき/Sludge）	★★★	一定几率使目标处于中毒状态
淤泥爆弹（ヘドロばくだん/Sludge Bomb）	★★★★★	一定几率使目标处于中毒状态
毒液冲击（ベノムショック/Venoshock）	★★★★	目标处于中毒状态时，该技能威力提升
毒尾（ポイズンテール/Poison Tail）	★★★★	一定几率使目标处于中毒状态，弧线突进攻击
溶解液（ようかいえき/Acid）	★★	一定几率使目标防御力下降

恶系

技能名称	威力等级	效果说明
恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）	★★★★	无特效
欺诈（イカサマ/Foul Play）	★★★★	目标攻击力越高，技能威力越大
寻衅（いちゃもん/Torment）	—	使目标不能攻击
假哭（うそなき/Fake Tears）	—	使目标防御力下降
追击（おいうち/Pursuit）	★★	从目标背后攻击时，伤害加倍
惩罚（おしおき/Punishment）	★★★	目标能力等级越高，技能威力越大
煽动（おだてる/Flatter）	—	使目标处于混乱状态，并提升攻击力
咬碎（かみくだく/Crunch）	★★★★	一定几率降低目标防御力
齿突（かみつく/Bite）	★★	一定几率使目标害怕
报复（しっぺがえし/Payback）	★★★	之前若受到伤害，则该技能威力加倍
告别台词（すてゼリフ/Parting Shot）	—	使目标攻击力下降
黑洞（ダークホール/Dark Void）	—	达库莱的专用技，使目标处于睡眠状态
暗算（だましうち/Faint Attack）	★★	无特效
落井下石（ダメおし/Assurance）	★★★	若目标已受到伤害，该技能威力加倍
试刀（つじぎり/Night Slash）	★★★★	击倒目标后容易将其收服
磨爪（つめとぎ/Hone Claws）	—	自身攻击力和命中率提升
盗窃（どろぼう/Thief）	★★	击倒目标后能取得更多的金钱
暗夜爆破（ナイトバースト/Night Daze）	★★★★★	佐罗亚和佐罗亚克的专用技，使目标命中率下降
投掷（なげつける/Fling）	★★★	每次使用技能时会消耗金钱
叫嚣（バークアウト/Snarl）	★★★	使目标攻击力下降
打落（はたきおとす/Knock Off）	★★	击倒目标后能取得更多的金钱
突袭（ふいうち/Sucker Punch）	★★★	无特效
围攻（ふくろだたき/Beat Up）	★★	将同伴派出场进行连续攻击
阴谋（わるだくみ/Nasty Plot）	—	自身攻击力提升

飞行系

技能名称	威力等级	效果说明
杂耍（アクロバット/Acrobatics）	★★★	未持有金钱时提升伤害，突进后会返回原位
真空斩（エアカッター/Air Cutter）	★★★	左右同时放出弧线轨迹的飞弹

技能名称	威力等级	效果说明
气刃斩（エアスラッシュ/Air Slash）	★★★	一定几率使目标害怕
空中爆破（エアロブラスト/Aeroblast）	★★★★★	露琪亚的专用技
顺风（おいかぜ/Tailwind）	—	使自己和同伴的速度提升
起风（かぜおこし/Gust）	★	无特效
驱雾（きりばらい/Defog）	—	使目标回避率下降
神鸟（ゴッドバード/Sky Attack）	★★★★★	无特效
飞空（そらをとぶ/Fly）	★★★★	无特效
啄食（ついばむ/Pluck）	★★★	击倒目标后能取得更多的金钱
啄（つつく/Peck）	★★	无特效
翅膀拍击（つばさでうつ/Wing Attack）	★★	无特效
燕返（つばめがえし/Aerial Ace）	★★	无特效
死亡之翼（デスウイング/Oblivion Wing）	★★★★★	伊维塔尔的专用技，造成的伤害可以回复HP
飞跃（とびはねる/Bounce）	★★★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
钻孔啄（ドリルくちばし/Drill Peck）	★★★★	无特效
羽休（はねやすめ/Roost）	—	持续回复自身HP
羽之舞（フェザーダンス/Feather Dance）	—	使目标攻击力下降
自由下落（フリーフォール/Sky Drop）	★★★	将目标抓起来再摔下，对BOSS无效
勇鸟（ブレイブバード/Brave Bird）	★★★★★	命中后自身也受到少量伤害
暴风（ぼうふう/Hurricane）	★★★★★	使目标处于混乱状态

钢系

技能名称	威力等级	效果说明
钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）	★★★★★	弧线突进攻击
铁头（アイアンヘッド/Iron Head）	★★★★	一定几率使目标害怕
齿轮操作（ギアソーサー/Gear Grind）	★★★★	钢齿轮系列的专用技，放出回旋轨迹飞行的飞弹
齿轮转换（ギアチェンジ/Shift Gear）	—	钢齿轮系列的专用技，自身攻击力和速度提升
王者之盾（キングシールド/King's Shield）	—	阻挡攻击，并使攻击者攻击力下降
金属音（きんぞくおん/Metal Sound）	—	使目标防御力下降
彗星拳（コメットパンチ/Meteor Mash）	★★★★★	一定几率使自身攻击力提升
螺旋球（ジャイロボール/Gyro Ball）	★★★★	速度比目标越低，伤害越高
铁壁（てっぺき/Iron Defense）	—	自身防御力提升
钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）	★★★	一定几率提升自身防御力
破灭之愿（はめつのねがい/Doom Desire）	★★★★★	吉拉齐的专用技
子弹拳（バレットパンチ/Bullet Punch）	★★	无特效
重装炸弹（ヘビーボンバー/Heavy Slam）	★★★★	自身体重比对方越大，该技能威力越大
身体净化（ボディパージ/Autotomize）	—	自身速度提升
磁力炸弹（マグネットボム/Magnet Bomb）	★★★	自动追踪目标
镜面射击（ミラーショット/Mirror Shot）	★★	无特效
金属爪（メタルクロー/Metal Claw）	★★★	一定几率自身攻击力提升
金属爆裂（メタルバースト/Metal Burst）	—	持续时间内若受到伤害，会将伤害返还
光栅加农炮（ラスターカノン/Flash Cannon）	★★★★	能够贯穿目标

格斗系

技能名称	威力等级	效果说明
当身投（あてみなげ/Vital Throw）	★★	无特效
臂锤（アームハンマー/Hammer Arm）	★★★★★	自身速度下降
拼命（いのちがけ/Final Gambit）	★★★★★	造成与自己当前HP等同的伤害
碎岩（いわくだき/Rock Smash）	★★	一定几率降低目标防御力
肉搏（インファイト/Close Combat）	★★★★★	自身防御力下降
反击（カウンター/Counter）	—	持续时间内若受到伤害，会将伤害返还
空手切（からてチョップ/Karate Chop）	★★★	无特效
瓦割（かわらわり/Brick Break）	★★★	无特效

技能名称	威力等级	效果说明
气合弹（きあいだま/Focus Blast）	★★★	能够贯穿目标，一定几率降低目标防御力
气合拳（きあいパンチ/Focus Punch）	★★★★★	在蓄力过程中受到攻击，会害怕
起死回生（きしかいせい/Reversal）	★★★★★	自身HP越少，该技能威力越大
升力拳（グロウパンチ/Power-up Punch）	★	自身攻击力提升
十字切（クロスチョップ/Cross Chop）	★★★★★	无特效
过肩摔（けたぐり/Low Kick）	★★★	目标体重越大，该技能威力越大
地狱车（じごくぐるま/Submission）	★★	无论是否命中，自身也受到少量伤害
真空波（しんくうは/Vacuum Wave）	★★	无特效
神秘之剑（しんぴのつるぎ/Secret Sword）	★★★★★	无特效
天升拳（スカイアッパ–/Sky Uppercut）	★★★★	无特效
圣剑（せいなるつるぎ/Sacred Sword）	★★★★★	伤害无视目标的防御力等级提升
地球投（ちきゅうなげ/Seismic Toss）	★★	根据自身强度决定该技能威力
突张（つっぱり/Arm Thrust）	★★	无特效
飞踢（とびげり/Jump Kick）	★★★★★	攻击落空时自身受到少量伤害
飞膝踢（とびひざげり/Hi Jump Kick）	★★★★★	攻击落空时自身受到少量伤害
巴投（ともえなげ/Circle Throw）	★★★	将目标击飞
三连踢（トリプルキック/Triple Kick）	★★★★	卡波郎的专用技
吸收拳（ドレインパンチ/Drain Punch）	★★★★	造成的伤害可以回复HP
二段踢（にどげり/Double Kick）	★★★	可连续攻击2次，第2次攻击范围更大
蛮力（ばかぢから/Superpower）	★★★★	自身攻击力和防御力下降
爆裂拳（ばくれつパンチ/Dynamicpunch）	★★★★	使目标处于混乱状态
掌波（はっけい/Force Palm）	★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
波导弹（はどうだん/Aura Sphere）	★★★	自动追踪目标
巨大化（ビルドアップ/Bulk Up）	—	自身攻击力和防御力提升
飞天压杀（フライングプレス/Flying Press）	★★★	同时具有格斗和飞行属性
音速拳（マッハパンチ/Mach Punch）	★★	无特效
回旋踢（まわしげり/Rolling Kick）	★★★	一定几率使目标防御力下降
见切（みきり/Detect）	—	持续时间内不受到攻击，连续使用会失败
惊醒拍打（めざましビンタ/Wake-Up Slap）	★★	目标处于睡眠状态时，该技能威力加倍
山岚（やまあらし/Storm Throw）	★★★	容易使目标晕眩
复仇（リベンジ/Revenge）	★★★	受到伤害后该技能威力加倍
扫堂腿（ロ–キック/Low Sweep）	★★	使目标速度下降

鬼系

技能名称	威力等级	效果说明
怪风（あやしいかぜ/Ominous Wind）	★★★	一定几率提升自身攻击力、防御力和速度
怪异光（あやしいひかり/Confuse Ray）	—	使目标处于混乱状态
惊吓（おどろかす/Astonish）	★★	一定几率使目标害怕
影袭（かげうち/Shadow Sneak）	★★	无特效
鬼隐（ゴ–ストダイブ/Phantom Force）	★★★★	先隐藏后再攻击
舌舔（したでなめる/Lick）	★★	一定几率使目标处于麻痹状态
暗影爪（シャド–クロ–/Shadow Claw）	★★★★	无特效
潜影（シャド–ダイブ/Shadow Force）	★★★★★	基拉迪纳的专用技，先隐藏后再攻击
暗影拳（シャド–パンチ/Shadow Punch）	★★	无特效
影子球（シャド–ボ–ル/Shadow Ball）	★★★★	一定几率降低目标防御力，击中目标或墙壁时会弹射
厄运（たたりめ/Hex）	★★	目标处于异常状态时，该技能威力加倍
黑夜魔影（ナイトヘッド/Night Shade）	★★	根据自身强度决定该技能威力
诅咒（のろい/Curse）	—	由鬼系PM使用时，以自身受到伤害为代价，使目标持续受到伤害；由其他PM使用时，以降低速度为代价，提升攻击力和防御力
万圣节（ハロウィン/Trick-or-Treat）	—	使目标属性变为鬼系
殊途同归（みちづれ/Destiny Bond）	—	持续时间内若被击倒，则攻击者也同样会战斗不能

火系

技能名称	威力等级	效果说明
胜利之源（Vジェネレート/V-create）	★★★★★	比克提尼的专用技，自身防御力和速度下降
苍炎（あおいほのお/Blue Flare）	★★★★★	莱希拉姆专用技，一定几率使目标处于烧伤状态
鬼火（おにび/Will-o-Wisp）	★★	目标处于烧伤状态
燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat）	★★★★★	自身攻击力下降
火焰车（かえんぐるま/Flame Wheel）	★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
火焰弹（かえんだん/Searing Shot）	★★★★★	比克提尼的专用技，使目标处于烧伤状态
火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower）	★★★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
十字烈焰（クロスフレイム/Fusion Flare）	★★★★★	莱希拉姆的专用技，有同伴使用十字闪电时，该技能威力提升
圣炎（せいなるほのお/Sacred Fire）	★★★★★	凤凰的专用技，使目标处于烧伤状态
大字火（だいもんじ/Fire Blast）	★★★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
火焰冲锋（ニトロチャージ/Flame Charge）	★★	自身速度提升
热风（ねっぷう/Heat Wave）	★★★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
火花飞溅（はじけるほのお/Flame Burst）	★★	无特效
炎之印记（ヒートスタンプ/Heat Crash）	★★★★	飞跃后压制攻击，自身体重比对方越大，该技能威力越大
火苗（ひのこ/Ember）	★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
爆烈燃烧（ブラストバーン/Blast Burn）	★★★★★	无特效
烈焰驱动（フレアドライブ/Flare Blitz）	★★★★★	一定几率使目标处于烧伤状态，命中后自身也受到少量伤害
火焰踢（ブレイズキック/Blaze Kick）	★★★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
喷烟（ふんえん/Lava Plume）	★★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
喷火（ふんか/Eruption）	★★★★★	自身HP越高，该技能威力越大
火焰漩涡（ほのおのうず/Fire Spin）	★★	无特效
炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）	★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
火之誓言（ほのおのちかい/Fire Pledge）	★★★★	有同伴使用其他誓言技能时，该技能威力提升
火焰拳（ほのおのパンチ/Fire Punch）	★★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
炎之舞（ほのおのまい/Firey Dance）	★★★★★	烈火蛾的专用技，自身攻击力提升
岩浆风暴（マグマストーム/Magma Storm）	★★★★★	炎钢兽的专用技
魔力火焰（マジカルフレイム/Mystical Fire）	★★★	使目标攻击力下降
烧尽（やきつくす/Incinerate）	★	击倒目标后会将掉落的金钱烧毁
炼狱（れんごく/Inferno）	★★★★★	使目标处于烧伤状态

龙系

技能名称	威力等级	效果说明
亚空间切裂（あくうせつだん/Spacial Rend）	★★★★★	帕鲁基亚专用技
逆鳞（げきりん/Outrage）	★★★★★	使自身处于混乱状态
龙卷（たつまき/Twister）	★★	一定几率使目标害怕
双重手刀（ダブルチョップ/Dual Chop）	★★★	无特效
时空咆哮（ときのほうこう/Roar Of Time）	★★★★★	迪亚路卡的专用技
龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）	★★★★	无特效
龙潜（ドラゴンダイブ/Dragon Rush）	★★★★★	一定几率使目标害怕
龙尾（ドラゴンテール/Dragon Tail）	★★★★	将目标击飞
流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）	★★★★★	自身攻击力下降
龙之怒（りゅうのいかり/Dragon Rage）	★★	对目标造成固定伤害
龙之息（りゅうのいぶき/Dragon Breath）	★★★	一定几率使目标处于麻痹状态
龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）	★★★★	无特效
龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）	—	自身攻击力和速度提升

普通系

技能名称	威力等级	效果说明
哈欠（あくび/Yawn）	—	使目标处于睡眠状态
恶魔之吻（あくまのキッス/Lovely Kiss）	—	使目标处于睡眠状态
朝阳（あさのひざし/Morning Sun）	—	持续回复自身HP
暴走（あばれる/Thrash）	★★★★★	使用后自身处于混乱状态
蛮牛爆破（アフロブレイク/Head Charge）	★★★★★	爆蛮牛的专用技，命中后自己也受到少量伤害
香甜气息（あまいかおり/Sweet Scent）	—	使目标回避率下降
鼓掌（アンコ–ル/Encore）	—	使目标攻击力下降
居合斩（いあいぎり/Cut）	★★	无特效
愤怒（いかり/Rage）	★	自己满血时提升威力
怒之门牙（いかりのまえば/Super Fang）	★★★	使目标当前HP减半
分担痛苦（いたみわけ/Pain Split）	—	双方按照最大HP百分比相加后再平分
远古之歌（いにしえのうた/Relic Song）	★★★★★	梅萝爱塔的专用技，改变自身形态，一定几率使目标睡眠
虚张声势（いばる/Swagger）	—	使目标处于混乱状态，并提升攻击力
治愈之铃（いやしのすず/Heal Bell）	—	使自己和同伴恢复异常状态
噪音（いやなおと/Screech）	—	使目标防御力下降
气象球（ウェザ–ボ–ル/Weather Ball）	★★	击中目标或墙壁时会弹射
唱歌（うたう/Sing）	—	使目标处于睡眠状态
回声（エコ–ボイス/Echoed Voice）	★	无特效
烟幕（えんまく/Smokescreen）	—	使目标的命中率下降
往复拍打（おうふくビンタ/Doubleslap）	★★	可连续使用3次，第3次的威力为1.5倍
您先请（おさきにどうぞ/After You）	—	使自己能够先手攻击
报恩（おんがえし/Return）	★★★★★	使用该技能的PM出战次数越多，威力越大
怪力（かいりき/Strength）	★★★★	无特效
变方（かくばる/Sharpen）	—	自身攻击力提升
影分身（かげぶんしん/Double Team）	—	自身回避率提升
报仇（かたきうち/Retaliate）	★★★★	当同伴被打倒后，伤害提升
变硬（かたくなる/Harden）	—	自身防御力提升
束缚（かなしばり/Disable）	—	使目标不能攻击
镰鼬（かまいたち/Razor Wind）	★★★★★	自身移动加快，且对周围目标持续造成伤害
克制（がまん/Bide）	—	持续时间内若受到伤害，会将伤害返还
莽撞（がむしゃら/Endeavor）	★★★★	当自身HP百分比低于目标时，使目标HP百分比与自身相同
空元气（からげんき/Facade）	★★	处于异常状态时该技能威力提升
缠绕（からみつく/Constrict）	★	一定几率降低目标速度
破壳（からをやぶる/Shell Smash）	—	自身攻击力和速度提升，防御力下降
蓄气（きあいだめ/Focus Energy）	—	击倒目标后容易将其收服
亿万冲击（ギガインパクト/Giga Impact）	★★★★★	无特效
苏醒（きつけ/Smellingsalt）	★★	对处于麻痹状态的目标造成双倍伤害
切裂（きりさく/Slash）	★★★★	无特效
挠痒（くすぐる/Tickle）	—	使目标攻击力和防御力下降
黑眼神（くろいまなざし/Mean Look）	—	使目标不能移动
高速旋转（こうそくスピン/Rapid Spin）	★	无特效
心眼（こころのめ/Mind Reader）	—	使自身处于面朝敌人的状态
跟我来（このゆびとまれ/Follow Me）	—	吸引目标的注意力
忍耐（こらえる/Endure）	—	持续时间内若受到致命伤害，会剩下1点HP
恐惧颜（こわいかお/Scary Face）	—	使目标速度下降
制裁飞石（さばきのつぶて/Judgement）	★★★★★	阿尔宙斯的专用技，属性与阿尔宙斯的属性相同，自动追踪目标
吵闹（さわぐ/Uproar）	★★★★	使处于睡眠状态的目标醒来
自我再生（じこさいせい/Recover）	—	持续回复自身HP
自然力量（しぜんのちから/Nature Power）	—	根据自身所处场所决定技能的效果

www.dooland.com

技能名称	威力等级	效果说明
挣扎（じたばた/Flail）	★★★	自身HP越少，该技能威力越大
摇尾巴（しっぽをふる/Tail Whip）	—	使目标防御力下降
自爆（じばく/Selfdestruct）	★★★	使用后自身战斗不能
榨取（しぼりとる/Wring Out）	★★★★★	目标HP越高，该技能威力越大
勒住（しめつける/Bind）	★	无特效
神速（しんそく/Extremspeed）	★★★★	无特效
神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）	—	不会出现异常状态
扫荡拍打（スイ–プビンタ/Tail Slap）	★★★	无特效
头突（ずつき/Headbutt）	★★★	一定几率使目标害怕
舍身一击（すてみタックル/Double–Edge）	★★★★★	命中时自身也受到少量伤害
迅星（スピ–ド スタ–/Swift）	★★★	自动追踪目标
生长（せいちょう/Growth）	—	自身攻击力提升
音速波（ソニックブ–ム/Sonicboom）	★★	对目标造成固定伤害
撞击（たいあたり/Tackle）	★	无特效
大爆炸（だいばくはつ/Explosion）	★★★★★	使用后自身战斗不能
打倒（たたきつける/Slam）	★★	无特效
双重攻击（ダブルアタック/Double Hit）	★★★	无特效
生蛋（タマゴうみ/Softboiled）	—	持续回复自身HP
蛋蛋爆弹（タマゴばくだん/Egg Bomb）	★★★★	无特效
投蛋（たまなげ/Barrage）	★★	无特效
变小（ちいさくなる/Minimize）	—	自身体积变小，更容易躲过攻击
超音波（ちょうおんぱ/Supersonic）	—	使目标处于混乱状态
角突（つのでつく/Horn Attack）	★★	无特效
尖角钻（つのド リル/Horn Drill）	★★★★★	直接击倒目标
点穴（つぼをつく/Acupressure）	—	随机提升同伴的攻击力、防御力或速度
剑舞（つるぎのまい/Swords Dance）	—	自身攻击力提升
科技爆破（テクノバスタ–/Techno Blast）	★★★★★	无特效
帮手（てだすけ/Helping Hand）	—	使同伴的技能威力提升1.5倍
电光石火（でんこうせっか/Quick Attack）	★★	无特效
挡路（とおせんぼう/Block）	—	使目标不能移动
嚎叫（とおぼえ/Howl）	—	自身攻击力提升
针刺加农炮（とげキャノン/Spike Cannon）	★★★★	无特效
突进（とっしん/Take Down）	★★★★	命中时自身也受到少量伤害
留存（とっておき/Last Resort）	★★★★★	使用其他技能后该技能威力提升，连续使用次数越多威力越大
三角攻击（トライアタック/Tri Attack）	★★★★	一定几率使目标处于烧伤、麻痹或冰冻状态
密谈（ないしょばなし/Confide）	—	使目标攻击力下降
结交（なかよくする/Play Nice）	—	使目标攻击力下降
叫声（なきごえ/Growl）	—	使目标攻击力下降
循序渐进（なしくずし/Chip Away）	★★	伤害无视目标的防御力等级提升
偷懒（なまける/Slack Off）	—	持续回复自身HP
捏碎（にぎりつぶす/Crush Grip）	★★★★★	雷吉基加斯的专用技，目标HP越高，该技能威力越大
瞪眼（にらみつける/Leer）	—	使目标防御力下降
许愿（ねがいごと/Wish）	—	持续回复自身HP
下马威（ねこだまし/Fake Out）	★★	使目标害怕
招财猫（ネコにこばん/Pay Day）	★★	击倒目标后能取得更多的金钱
压制（のしかかり/Body Slam）	★★★★★	飞跃后压制攻击，一定几率使目标处于麻痹状态
高音（ハイパ–ボイス/Hyper Voice）	★★★	无特效
破坏光线（はかいこうせん/Hyper Beam）	★★★★★	无特效
爆音波（ばくおんぱ/Boomburst）	★★★★★	无特效
断头台（ハサミギロチン/Guillotine）	★★★★★	直接击倒目标

技能名称	威力等级	效果说明
夹（はさむ/Vicegrip）	★★	无特效
拍打（はたく/Pound）	★★	无特效
弹跳（はねる/Splash）	—	无任何效果
腹太鼓（はらだいこ/Belly Drum）	—	以自身损失一半HP为代价，使攻击力加倍
抓挠（ひっかく/Scratch）	★★	无特效
必杀门牙（ひっさつまえば/Hyper Fang）	★★★	一定几率使目标害怕
秘密力量（ひみつのちから/Secret Power）	★★★	一定几率使目标害怕
噗噗拳（ピヨピヨパンチ/Dizzy Punch）	★★★	将目标击飞
佯攻（フェイント/Feint）	★	无特效
吹飞（ふきとばし/Whirlwind）	—	将目标击飞
践踏（ふみつけ/Stomp）	★★★	一定几率使目标处于害怕状态
闪光（フラッシュ/Flash）	—	使目标命中率下降
眩晕之舞（フラフラダンス/Teeter Dance）	—	使目标处于混乱状态
奋起（ふるいたてる/Work Up）	—	自身攻击力提升
破碎之爪（ブレイククロ–/Crush Claw）	★★★★	一定几率使目标防御力下降
礼物（プレゼント/Present）	★★★	无特效
毒蛇凝视（へびにらみ/Glare）	—	使目标处于麻痹状态
变身（へんしん/Transform）	—	变身成为目标的样子
吼叫（ほえる/Roar）	—	将目标击飞
索要（ほしがる/Covet）	★★★	击倒目标后能取得更多的金钱
灭亡之歌（ほろびのうた/Perish Song）	—	双方处于战斗不能状态
卷紧（まきつく/Wrap）	★	无特效
保护（まもる/Protect）	—	持续时间内不受到攻击，连续使用会失败
变圆（まるくなる/Defense Curl）	—	自身防御力提升
替身（みがわり/Substitute）	—	以自身HP减少为代价，做出一个吸引目标注意力的替身
乱突（みだれづき/Fury Attack）	★★	无特效
乱抓（みだれひっかき/Fury Swipes）	★★	无特效
刀背打（みねうち/False Swipe）	★★	使目标至少留下1点HP
镜面属性（ミラ–タイプ/Reflect Type）	—	自身变为和目标相同的属性
饮奶（ミルクのみ/Milk Drink）	—	持续回复自身HP
百万强踢（メガトンキック/Mega Kick）	★★★★★	无特效
百万铁拳（メガトンパンチ/Mega Punch）	★★	无特效
觉醒力量（めざめるパワ–/Hidden Power）	★★★	根据使用者的不同而变换属性
撒气（やつあたり/Frustration）	★★★★★	使用该技能的PM出战次数越少，威力越大
精神回复（リフレッシュ/Refresh）	—	解除自身异常状态
轮唱（りんしょう/Round）	★★	有同伴也使用该技能时，该技能威力提升
连续拳（れんぞくパンチ/Comet Punch）	★★	无特效
火箭头突（ロケットずつき/Skull Bash）	★★★★★	自身防御力提升
锁定（ロックオン/Lock–On）	—	使自身处于面朝敌人的状态
攀岩（ロッククライム/Rock Climb）	★★★★★	一定几率使目标处于混乱状态
绝境反击（わるあがき/Struggle）	★	命中时自身也受到少量伤害

水系

技能名称	威力等级	效果说明
水流喷射（アクアジェット/Aqua Jet）	★★	无特效
水之尾（アクアテ–ル/Aqua Tail）	★★★★	弧线突进攻击
液态圈（アクアリング/Aqua Ring）	—	持续回复自身HP
泡泡（あわ/Bubble）	★	一定几率降低目标速度
漩涡（うずしお/Whirlpool）	★★	无特效
墨汁炮（オクタンほう/Octazooka）	★★★	一定几率降低目标命中率
贝壳夹击（からではさむ/Clamp）	★★	自动连续攻击3次

技能名称	威力等级	效果说明
躲进贝壳（からにこもる/Withdraw）	—	自身防御力提升
蟹钳槌（クラブハンマ–/Crabhammer）	★★★★★	无特效
贝壳刃（シェルブレ–ド/Razor Shell）	★★★★	使目标防御力下降
喷水（しおふき/Water Spout）	★★★★★	自身HP越高，该技能威力越大
潮水（しおみず/Brine）	★★★	目标HP低于一半时，该技能威力提升
潜水（ダイビング/Dive）	★★★★	蓄力时在地底潜伏，再突进攻击
攀瀑（たきのぼり/Waterfall）	★★★★	突进后跃起，一定几率使目标处于害怕状态
浊流（だくりゅう/Muddy Water）	★★★★	一定几率使目标命中率下降
冲浪（なみのり/Surf）	★★★★★	无特效
沸水（ねっとう/Scald）	★★★★	一定几率使目标处于烧伤状态
高压水炮（ハイドロカノン/Hydro Cannon）	★★★★★	无特效
高压水泵（ハイドロポンプ/Hydro Pump）	★★★★★	无特效
泡泡光线（バブルこうせん/Bubblebeam）	★★★	一定几率使目标速度下降
水流手里剑（みずしゅりけん/Water Shuriken）	★★	无特效
水枪（みずでっぽう/Water Gun）	★	无特效
水之誓言（みずのちかい/Water Pledge）	★★★★	有同伴使用其他誓言技能时，该技能威力提升
水之波动（みずのはどう/Water Pulse）	★★★	一定几率使目标处于混乱状态
浸水（みずびたし/Soak）	—	使目标变为水属性

仙系

技能名称	威力等级	效果说明
撒娇（あまえる/Charm）	—	使目标攻击力下降
大地支配（ジオコントロ–ル/Geomancy）	—	提升自身的攻击力、防御力和速度
嬉戏（じゃれつく/Play Rough）	★★★★	一定几率使目标攻击力下降
魅惑之音（チャ–ムボイス/Disarming Voice）	★★	无特效
月光（つきのひかり/Moonlight）	—	持续回复自身HP
圆瞳（つぶらなひとみ/Baby-Doll Eyes）	—	使目标攻击力下降
天使之吻（てんしのキッス/Sweet Kiss）	—	使目标混乱
吸收之吻（ドレインキッス/Draining Kiss）	★★	造成的伤害会回复自身的HP
仙之锁（フェアリ–ロック/Fairy Lock）	—	使目标不能行动
魔力闪光（マジカルシャイン/Dazzling Gleam）	★★★★	无特效
月之力量（ム–ンフォ–ス/Moonblast）	★★★★★	一定几率使目标攻击力下降
仙之风（ようせいのかぜ/Fairy Wind）	★★	无特效

岩系

技能名称	威力等级	效果说明
落石（いわおとし/Rock Throw）	★★	无特效
岩崩（いわなだれ/Rock Slide）	★★★★	一定几率使目标害怕
击落（うちおとす/Smack Down）	★★	使目标速度下降
岩石封印（がんせきふうじ/Rock Tomb）	★★	使目标速度下降
岩石炮（がんせきほう/Rock Wrecker）	★★★★★	无特效
原始力量（げんしのちから/Ancient Power）	★★★	一定几率提升自身攻击力、防御力和速度
滚动（ころがる/Rollout）	★★★	连续使用时威力提升，最大5次
石砾（ステルスロック/Stealth Rock）	★	设置沙砾，对经过的目标造成固定伤害
石刃（スト–ンエッジ/Stone Edge）	★★★★★	无特效
能量宝石（パワ–ジェム/Power Gem）	★★★★	无特效
双刃头突（もろはのずつき/Head Smash）	★★★★★	命中时自身也受到少量伤害
岩石切割（ロックカット/Rock Polish）	—	自身速度提升
岩石爆破（ロックブラスト/Rock Blast）	★★★★	无特效

称号效果一览

称号（通り名）类似于《口袋妖怪》原作中的“特性”，使口袋妖怪获得一些额外的特殊能力，但这个称号系统要比原作的特性系统简单得多。称号和PM本身不存在什么关联关系，可以理解为PM的一种“前缀”，一只PM究竟会出现什么称号，全靠运气来决定。某些称号后还会带有+或++的符号，这表示该称号的效果更大。

中文名	日文名	效果说明
恶系上升	あくアップ	提升恶系技能的攻击伤害，并减少所受恶系技能的伤害。
攻击	アタック	提升技能的攻击伤害。
不知疼痛	いたみしらず	出招速度变慢，但不会被对手的攻击打断。
岩系上升	いわアップ	提升岩系技能的攻击伤害，并减少所受岩系技能的伤害。
终极	ウルトラ	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。
卓越	エクセレント	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。
超能系上升	エスパーアップ	提升超能系技能的攻击伤害，并减少所受超能系技能的伤害。
大开大合	おおぶり	出招速度变慢，但攻击范围变广。
快速	かいそく	提升移动速度。
格斗系上升	かくとうアップ	提升格斗系技能的攻击伤害，并减少所受格斗系技能的伤害。
顽固	がんこ	不会提升或降低能力。
威严	かんろく	不会被敌人击飞。
气合	きあい	受到致命攻击时，一定几率剩下1点HP。
草系上升	くさアップ	提升草系技能的攻击伤害，并减少所受草系技能的伤害。
好	グッド	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。
优秀	グレート	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。
华丽	ゴージャス	打倒敌人时获得更多金钱。
鬼系上升	ゴーストアップ	提升鬼系技能的攻击伤害，并减少所受鬼系技能的伤害。
冰系上升	こおりアップ	提升冰系技能的攻击伤害，并减少所受冰系技能的伤害。
专爱	こだわり	只能使用一个技能，但得到攻击、速技和技师这些称号的效果。
收藏家	コレクター	能吸引远处的金钱。
生锈	サビた	在光之泉水处净化后，能变成其他称号。
自然治愈	しぜんちゆ	能自动回复HP。
束缚	しばり	一定几率使面向自己的敌人不能攻击。
地系上升	じめんアップ	提升地系技能的攻击伤害，并减少所受地系技能的伤害。
近距离	ショートレンジ	在接近敌人时，技能伤害提升。
超级	スーパー	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。
超级明星	スーパースター	自身周围有聚光灯笼罩。
特殊	スペシャル	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。
匠	たくみ	不受技能反弹伤害和自身能力下降的副作用影响。
报应	たたり	使攻击自己的敌人降低速度。
重新站起	たちなおり	能更快从异常状态中恢复。
坚韧	タフネス	提升自身HP最大值。
推开	つきはなし	能把敌人击飞的更远。
逞强	つよがり	有同伴在的话会提升能力。
防御	ディフェンス	提升防御力。
电系上升	でんきアップ	提升电系技能的攻击伤害，并减少所受电系技能的伤害。

www.doolland.com

中文名	日文名	效果说明
毒系上升	どくアップ	提升毒系技能的攻击伤害，并减少所受毒系技能的伤害。
带毒	どくもち	一定几率使攻击自己的敌人中毒。
刺针	とげとげ	使攻击自己的敌人受到伤害。
龙系上升	ドラゴンアップ	提升龙系技能的攻击伤害，并减少所受龙系技能的伤害。
出色	ナイス	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。
持久	ながもち	增加状态变化的时间。
逃命	にげごし	自身攻击力会随着HP的下降而下降。
二刀流	にとうりゅう	A键和B键的技能可以交替连续使用。
普通上升	ノ-マルアップ	提升普通系技能的攻击伤害，并减少所受普通系技能的伤害。
击倒	ノックアウト	容易把敌人击晕。
悠闲	のんびり	击倒10个敌人后提升攻击力和速度，正好抵消慢启动的负面效果，雷吉基加斯专用。
高级	ハイパ-	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。
钢系上升	はがねアップ	提升钢系技能的攻击伤害，并减少所受钢系技能的伤害。
爆发	ばくはつ	提升爆炸类技能的伤害。
拔群	ばつぐん	提升属性相克后的伤害。
速技	はやわざ	提升出招速度。
屏障	バリヤ-	不会被属性相克。
反射	はんしゃ	能够反弹负面状态。
飞行系上升	ひこうアップ	提升飞行系技能的攻击伤害，并减少所受飞行系技能的伤害。
不屈	ふくつ	处于负面状态时，提升攻击伤害。
暴走	ぼうそう	提升突进类技能的伤害。
协力	ポケスマ!	通信模式中，提升自身和同伴PM的能力。
火系上升	ほのおアップ	提升火系技能的攻击伤害，并减少所受火系技能的伤害。
水系上升	みずアップ	提升水系技能的攻击伤害，并减少所受水系技能的伤害。
奇迹	ミラクル	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。
奇异守护	ミラクルガ-ド	不受属性相克之外技能的伤害。
气氛掌控者	ム-ド メ-カ-	通信模式时，提升同伴的能力。
冒失	むこうみず	提升攻击力，但防御力下降。
虫系上升	むしアップ	提升虫系技能的攻击伤害，并减少所受虫系技能的伤害。
勇者	ゆうしゃ	提升PM的强度数值。
缓慢	ゆっくり	降低攻击速度。
传奇	レジェンド	同时拥有更多种称号的效果，队伍中只能有1只传奇同名的PM作为同伴。
连射	れんしゃ	按住按键不放可以更快速的连续进行攻击。
远距离	ロングレンジ	距离对手远距离时，技能伤害提升。
仙系上升	フエアリ-アップ	提升鬼系技能的攻击伤害，并减少所受鬼系技能的伤害。
技师	わざし	提升1★和2★威力等级技能的伤害。
美妙	ワンダフル	从攻击、快速、坚韧、防御以及各系提升这些称号中，随机获得1~6个的效果。







MEGA露帕兔 队伍分析

文/超梦梦
编/昴星团

MEGA露帕兔（No.428）的小小心得

《ORAS》发售也有半年多了，那么今天就来和大家讨论下新的热门宠MEGA露帕兔的组队思路。

经常玩Pokemon Showdown的玩家可能会知道一位叫lil manaphy的高手玩家。在笔者通过录像学习她的不少打法并继续钻研后，笔者组队或对战的风格变得和她非常相似。 所以，这里就冒昧地把笔者这个组队思路称为“Mewtwo-Manaphy”组队模式。

这个模式最重要的一点就是确定一个队伍核心，然后再选择次级重要的。以上是这种组队模式的核心思路，也有不少玩家称之为“5保1”或者“4保2”。说白了，就是利用联防或者先读的优势来让我们的核心对对手造成打击。通常比较适合当核心的大多是MEGA手，本次队伍我选择的MEGA手是露帕兔； 之所以选择她，首先当然是外表（好吧，别信我），另外当前大部分比赛中，剑盾魂和上忍蛙都没有被ban，而MEGA露帕兔对于这2只精灵的压制都非常不错，尤其是上忍蛙。努力方面，只需简单粗暴地选择性格开朗，满物攻和速度即可，配招的话，下马威+报



恩+吸收拳+升力拳。没有带冰拳的原因是希望可以利用升力拳的效果，在最后收残阶段爆发出应有的输出。

有了核心后，围绕核心的阵容也非常重要，追求攻队的话就注重联攻，追求稳重的话，就注重联防。考虑到是比赛，本人更偏向稳重的方法。那么就来看下MEGA露帕兔的弱点，MEGA露帕兔共有格斗，飞行，超能，仙这4个弱点。首先看到仙，由于拥有高速的优势，而仙系精灵大多偏中速，比较快的有莎娜多和MEGA迪安茜，这些对于露帕兔都造不成特别大的威胁，因此仙系并不是特别大的问题，选择1～2只毒系或者钢系形成联防基本ok。同时弱点中有超能和飞行，所以这里我们想到了炎钢兽，虽然同时弱格斗，不过炎钢兽很好地弥补了其他3个弱点，在有其他队友的帮助下，还是很不错的。努力方面，速度过了70的固执满速线或者100无速度线（事实证明，这些速度在半决赛和决赛都起到了非常重要的作用）性格选择沉着，主要为了吃下一些精灵的沸水或者水压，努力方面满HP，速度上面也说了，剩下交给特防就行，当然拉了4点特攻。配招的话：撒菱+剧毒+喷烟（30%烧伤，80威力）+挑拨，道具选择了气球，当然有剩饭可能更好，不过因为大部分比赛中的道具条款，就只能选气球来凑合了，但事实证明，气球的用处也不大。

由于上面2只精灵都怕格斗，而且也比较怕沸水，所以这里的第三只想到的便是球桶菇。草+毒的属性很好地弥补了这些弱点，同时它的大多数弱点可以被火、钢弥补，再生力的特性在游击战中非常的实用。具体优点还有许多，这里就不一一介绍了。努力方面：252HP，80物防，20特攻，148特防，8速度（值得一提的是8点速度 ，针对的就是同样30速度的MEGA呆河马），性格沉着，再生力特性没有疑问。配招也比较常规：蘑菇孢子+亿万吸取+烟雾（可以针对皮可西和呆河马）+觉醒火。



好了，3只核心出来了。组队的先后及顺序很重要，希望大家可以学习到这点。这样的队伍就是：MEGA露帕兔→炎钢兽→球桶菇； 这样我们在舍弃一些精灵时，也可以有所考虑。有了这样的三只

核心，那么接下去的选择就非常多了，可以去针对一些或者个别精灵，也可以纯粹去弥补队伍的打击面。那么下面就简单来说说笔者的组队思路，这里肯定有许多选择，也鼓励读者们自己思考下。

那么，第四只我的选择是勇武秃鹫，首先也是最重要的就是对于地面和超能这两个属性的联防，同时对于许多游击物攻手也可以稍微限制下（道具选择头盔非常划算），自身的耐久也非常不错，而且学习技能也丰富，欺诈对于强化手是个反制，打落可以辅助团队，剧毒和挑拨可以干扰，驱雾和羽休基本必带。所以综合团队考虑，笔者的配招是：驱雾+羽休+挑拨+欺诈。 努力方面，满HP和物防，性格大胆或淘气，特性肯定是防尘最实用。

好了，最后2只的选择通常比较多，由于基本的联防体系形成，一般最后2只选择以比较稳妥且自身比较熟练的精灵为佳。考虑到队伍有下马威，再生力等，作为联防或者游击都有不错表现的电鬼（洗衣机形态）自然是首选。这只精灵想必不用多介绍了，在道具条款的限制下，可以让它带上专爱围巾（或者专爱眼镜）和戏法，来争取让对手措手不及，由于自身还会鬼火，因此对于想要完全封住这些配招还是非常困难的。在纠结了到底是放弃鬼火还是分担痛苦之后，笔者最后还是选择了更为稳妥的分担痛苦，当然鬼火也非常不错。 所以配招就是：戏法+变压+高压水泵+分担痛苦，努力方面选择了252HP，228物防，4特攻，4特防，20速度； 20速度配合围巾的情况下可以超过102速度线。性格选择大胆，这样在物理防御端可以吃下不少技能，也算是半个物盾吧，而定位自然是以干扰和游击为主。这里小提一下，选择铁甲螳螂也是可以的，定位和电鬼比较相似，以游击为主，当然一个是物攻手，一个则是特攻手。铁甲螳螂的优点在于先制技能和追击之类的阴人技能。

最后的选择也是非常的广泛，这里不作具体分析了，可以选择暴力的输出手，或者是强化的输出手，又或是辅助等等。 这里我一开始两场选择了魔法守护冥想皮可西，理由是想作为队伍的伪核和特攻手，来强化队伍的推队能力。 但实战过后发现节奏偏快，想要找到合适的时机不太容易，同时标配仙+火的打击面还是一般，无法突破许多精灵（比如剑舞火矢鹰或者黑雾毒刺水母等等）。因此在最后两轮的时候选择了特性天然的皮可西。主要的启发来源于和朋友的对战练习，对面MEGA冥想呆河马对我方队伍造成了极大的威胁，同时假想对面如果有剑舞大钳甲虫或者叠翅鲨龙之类的时候，极限物防的天然皮可西配合剧毒还是一个很不错的反制手段。 这一点在半决赛中发挥了极大的作用（也证明了这样的改变是成功的），剩下的配招同样选择很多，我个人选择了许愿+治愈之铃的队医玩法，因此最后的配招是：剧毒+许愿+治愈之铃+月之力量，道具选择了剩饭，性格大胆。俗话说的好，天然在手，天下我有（误），当然能减轻许多先读压力是毋庸置疑的，不然在面对许多龙舞或者剑舞的精灵时，就要非常谨慎了。

好了，这样一只队伍就完成了，不知读者们是否已经领悟了这个队伍的精髓。当然，理论上的分析毕竟还是纸上谈兵，具体的操作还得看重实战的经验累积和先读。那么这里附上PBU春季决赛视频的网址：http://www.bilibili.com/video/av2197610/

如果您有好的建议，欢迎联系作者本人：

企鹅交流群：334786446 或者邮箱：psychicmewtwo@gmail.com

口袋妖怪详尽分析

——从神篇（七）

文/koflover　编/昴星团

本辑《口袋妖怪详尽分析》要介绍的是拉迪亚斯、拉迪奥斯和炎钢兽，虽然它们并非炎帝、由库西、科巴鲁昂这种传统意义上的从神兽，种族值也更高一些，但它们都能参加游戏中的战斗设施以及一般规则的对战，所以定义为从神兽还是没有问题的。

本文以《口袋妖怪 Ω红宝石·α蓝宝石》为战术讨论环境，一般不涉及精灵的培育环节，默认玩家已拥有达到最理想状态的精灵可供使用，精灵统统以50级为基准。为了叙述方便，在介绍努力分配方案时会忽略掉剩余4点努力值的情况，玩家酌情利用即可；而性格也不再列出具体的名称，毕竟查性格表或者背诵性格表还是挺麻烦的事情；另外在特殊渠道技能部分中一般不收录各类官方礼物技能，因为这些带有特殊技能的精灵不但获取难度很大，而且不利于进一步培养，在实机对战中基本没有什么价值。

在战术打法介绍的环节中，“必备技能”指的是在这种打法中绝对不可以被替换的核心技能；而“优先技能”指的是在这种打法中比较重要的关键技能，但不强求都带上，而且也有被替换的可能性；“备选技能”的意思是那些各有千秋、无法确定到底该选哪个的技能，除了笔者的个人推荐外，玩家也可以在这只精灵的技能列表中选出一些自己中意的技能去进行尝试；而“/”的意思是这两招只能选其一。另外，本文更侧重分析更具有代表性的主流战术打法，而那些实战价值偏低的娱乐向打法在本文中就不再去专门介绍了，有兴趣的读者朋友可以根据资料去自我构思。

虽然本文不涉及玩家在游戏中的精灵培育过程，但并不意味着笔者就赞同修改，事实上过度的修改以及交易修改精灵的行为，会极大的破坏游戏环境，使得靠自己努力的玩家最终离开这个游戏。在官方还没有对修改行为进行大力惩治的时候，希望各位热爱口袋妖怪的玩家，不要贪图这一时方便，一起为了维护游戏环境而努力吧。

拉迪亚斯
（ラティアス/Latias）

全国图鉴编号：380	分类：永恒精灵
身高：1.4m（拉迪亚斯）/1.8m（MEGA拉迪亚斯）	体重：40.0kg（拉迪亚斯）/52.0kg（MEGA拉迪亚斯）

进化流程

No.380拉迪亚斯
↓MEGA进化
No.380 MEGA拉迪亚斯
（メガラティアス/Mega Latias）



能力方面

拉迪亚斯

种族值					
HP	80	物攻	80	物防	90
特攻	110	特防	130	速度	110
50级能力极限值					
HP	187	物攻	145	物防	156
特攻	178	特防	200	速度	178
100级能力极限值					
HP	364	物攻	284	物防	306
特攻	350	特防	394	速度	350

MEGA拉迪亚斯

种族值					
HP	80	物攻	100	物防	120
特攻	140	特防	150	速度	110
50级能力极限值					
HP	187	物攻	167	物防	189
特攻	211	特防	222	速度	178
100级能力极限值					
HP	364	物攻	328	物防	372
特攻	416	特防	438	速度	350

属性为龙+超能，受到的攻击效果如下

效果2倍：冰、虫、鬼、龙、恶、仙

效果1/2：火、水、电、草、斗、超

特性

拉迪亚斯

浮游（ふゆう/Levitate）：拥有该特性的精灵不会受到地面系技能的影响，也不会触发撒菱、毒菱、粘网以及蚁地狱特性的效果。破格特性可以无视该特性。

MEGA拉迪亚斯

浮游（ふゆう/Levitate）：拥有该特性的精灵不会受到地面系技能的影响，也不会触发撒菱、毒菱、粘网以及蚁地狱特性的效果。破格特性可以无视该特性。

升级技能一览

Lv1：治愈之愿（いやしのねがい/Healing Wish）

Lv1：镜面属性（ミラータイプ/Reflect Type）

Lv1：许愿（ねがいごと/Wish）

Lv1：精神波动（サイコウェーブ/Psywave）

Lv1：神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）

Lv4：玩水（みずあそび/Water Sport）

Lv7：撒娇（あまえる/Charm）

Lv10：援助力量（アシストパワー/Stored Power）

Lv13：精神回复（リフレッシュ/Refresh）

Lv16：治愈波动（いやしのはどう/Heal Pulse）

Lv20：龙之息（りゅうのいぶき/Dragon Breath）

Lv24：迷雾球（ミストボール/Mist Ball）

Lv28：精神转移（サイコシフト/Psycho Shift）

Lv32：自我再生（じこさいせい/Recover）

Lv36：镜面属性（ミラータイプ/Reflect Type）

Lv41：思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）

Lv46：防御分享（ガードシェア/Guard Split）

Lv51：精神干扰（サイコキネシス/Psychic）

Lv56：龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）

Lv61：治愈之愿（いやしのねがい/Healing Wish）



本作可以习得的技能机器

TM01	TM02	TM03	TM04
TM05	TM06	TM10	TM11
TM13	TM15	TM16	TM17
TM18	TM19	TM20	TM21
TM22	TM24	TM25	TM26
TM27	TM29	TM30	TM32
TM33	TM37	TM40	TM42
TM44	TM45	TM48	TM51
TM53	TM57	TM65	TM67
TM68	TM70	TM73	TM77
TM78	TM85	TM86	TM87
TM88	TM90	TM94	TM100
HM01	HM02	HM03	HM05
HM07			

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

遗传技能一览

无遗传技能

特殊渠道技能和主要出处

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）
第六代定点教学。

索要（ほしがる/Covet）
第六代定点教学。

冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）
第六代定点教学。

留存（とっておき/Last Resort）
第六代定点教学。

魔装反射（マジックコート/Magic Coat）
第六代定点教学。

魔法空间（マジックルーム/Magic Room）
第六代定点教学。

逆鳞（げきりん/Outrage）
第六代定点教学。

换装（なりきり/Role Play）
第六代定点教学。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第六代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第六代定点教学。

顺风（おいかぜ/Tailwind）
第六代定点教学。

戏法（トリック/Trick）
第六代定点教学。

水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
第六代定点教学。

心电感应（テレキネシス/Telekinesis）
第五代技能机器TM19。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

诱惑（ゆうわく/Captivate）
第四代技能机器TM78。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

驱雾（きりばらい/Defog）
珍珠钻石白金技能机器HM05。

漩涡（うずしお/Whirlpool）
心金魂银技能机器HM05。

连续切（れんぞくぎり/Fury Cutter）
第四代定点教学。

突袭（ふいうち/Sucker Punch）
第四代定点教学。

迅星（スピードスター/Swift）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

龙卷（たつまき/Twister）
第四代定点教学。

压制（のしかかり/Body Slam）
第三代定点教学。

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
第三代定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。

精灵特点分析

拉迪亚斯是一只特攻、特防和速度都非常出色的精灵，独特的“龙+超能”属性使它既能打出龙系精灵的强攻风采，也能打出超能系精灵的那种变幻莫测的战

术套路。虽然同属性的拉迪奥斯看起来更适合打快攻，但拉迪亚斯在这方面的表现其实并不比它的哥哥差，毕竟它的耐久优势很有可能让它承受住对手的一击或两击不死，从而多争取到一次行动机会。如果用一句话来比较水都兄妹的区别，那就是妹妹拉迪亚斯适合面对比自己速度快的精灵，而哥哥拉迪奥斯在面对比自己慢的精灵时更容易发挥出优势。

MEGA拉迪亚斯除了HP和速度外，其它能力都得到了全方位的提升，成为一只特攻、速度和耐久三者兼修的强大精灵。不过因为MEGA拉迪亚斯不能再携带道具，所以就失去了生命玉等道具的伤害强化效果，或是剩饭、香柚果等道具的回复能力，所以它可能得留出一些技能栏位给冥想或自我再生，让自己依旧保持着强化伤害能力或回复HP的可能性。

另外，拉迪亚斯还有一个专属道具“心之水滴（こころのしずく/Soul Dew）”，能够使自身的特攻和特防都提升50%，强化效果比MEGA进化厉害得多。但携带心之水滴的拉迪亚斯一般都被视为主神兽级别的存在，不允许出现在一般规则的对战中，并且在对战设施中携带心之水滴也不会产生任何效果，所以在接下来的分析中我们就不考虑这件道具了。

常用技能推荐

流星群
（りゅうせいぐん/Draco Meteor）

拉迪亚斯的主要攻击手段，配合龙系攻击的出色打击面，能够打出可观的伤害输出。虽然流星群有着降特攻的副作用，但这个副作用可以通过游击战术来规避，而且游击战术也正好符合拉迪亚斯擅长联防的特点。当然，因为仙系精灵的存在，流星群很容易“撞墙”，这时候拉迪亚斯就得考虑一些应对仙系精灵的手段才行。

龙之波动
（りゅうのはどう/Dragon Pulse）

在绝大多数情况下都不如流星群有用，但如果搭配冥想的话，那还是有一些使用理由。

精神冲击（サイコショック/Psyshock）

精神冲击是每一个超能系特攻手的“天生福利”，它们只需要专修特攻，就能打出二刀流的效果，对于拉迪亚斯来说，把特攻交给流星群、龙之波动以及其它属性的特攻技能，把精神冲击作为物攻技能的替代品，是非常合理的选择。

当然，精神干扰（サイコキネシス/Psychic）也不能说完全没用，比如在对付双柱力王或MEGA妙蛙花这种物防比特防高的目标时，精神干扰的杀伤力还是能发挥出一定的作用。但拉迪亚斯的专属技能迷雾球（ミストボール/Mist Ball）就基本派不上用场了，尽管它的特效不错，但威力和PP值都无法满足玩家的战术需要。

援助力量
（アシストパワー/Stored Power）

虽然基础威力非常低，但如果拉迪亚斯能提升4级能力的话，威力就能超过精神干扰。如果拉迪亚斯带有冥想和充电光束这类能强化能力的技能，或是有队友为它接力能力的话，那这招还是值得考虑的。

十万伏特
（10まんボルト/Thunderbolt）

对仙系的玛利露利有不错的杀伤效果，同时也顺带克制了暴鲤龙、盔甲鸟、MEGA喷火龙Y这些热门精灵。充电光束（チャージビーム/Charge Beam）可以作为十万伏特的替代品，与援助力量的搭配效果不错。

冲浪（なみのり/Surf）

可以克制炎钢兽、火矢鹰、巨甲龙、拉恩德伦斯这些热门精灵，算是一个比较

可靠的副攻手段，与拉迪亚斯的本系攻击技能搭配起来不错。

能量球（エナジ-ボ-ル/Energy Ball）

主要用来克制以洗衣机电鬼和MEGA巨沼怪为代表的水系精灵，但打击面和十万伏特有很大的重叠，这两招一般不会一起使用。草绳（くさむすび/Grass Knot）在面对一些体重比较大的目标时，能够打出比能量球更高的伤害，但面对体重很轻的洗衣机电鬼时却几乎没用，玩家可以根据需要在能量球和草绳这两招中做出选择。

冷冻光线（れいとうビ-ム/Ice Beam）

因为拉迪亚斯的龙系特攻技能与冷冻光线的打击面有很大的重叠（都能重创大部分龙系精灵），所以这招的优先级并没有那么高，不像其它特攻手那样对冷冻光线那么依赖。当然冷冻光线对拉迪亚斯肯定也是有用的，比如拉恩德伦斯和MEGA云翅龙，用冷冻光线攻击的效果就远远好过用龙系技能。

影子球（シャド-ボ-ル/Shadow Ball）

主要是用来克制剑盾魂和莎娜多，在其它场合下几乎没用。

觉醒力量（めざめるパワ-/Hidden Power）

一般都会选觉醒火来针对铁甲螳螂和铁盘坚果。但要注意的是，要凑出觉醒火的话速度个体值只能是偶数，这意味着拉迪亚斯的速度个体值最多只能是30，无法达到极限速度状态。玩家在使用这样的拉迪亚斯打快攻时，一定要记住它的速度很可能比对手的拉迪奥斯、耿鬼等精灵要慢。

突袭（ふいうち/Sucker Punch）

来自于第四世代的定点教学技能，在一些特殊场合下能起到出其不意的效果，可以用来阴对方的拉迪奥斯、耿鬼、宝石海星、胡地等快攻手。但因为普通拉迪亚斯的物攻种族值比较低，所以也不能期待这招能打出足够的伤害，如果由MEGA拉迪亚斯来使用的话会好一些。另外需要强调的是，物攻较高的拉迪奥斯是无法学会这个技能的。

自我再生（じこさいせい/Recover）

非常给力的回复技能，对于拉迪亚斯来说，这招的效果和羽休（はねやすめ/Roost）完全一样，玩家想用哪招都可以。对于不能使用剩饭回血的MEGA拉迪亚斯来说，自我再生或羽休的意义相当重要。

许愿（ねがいごと/Wish）

与自我再生一样都是回复技能，由于回复效果在下回合结束时才能生效，所以自己要回血时就不太方便，但好处是有机会帮队友回血。

冥想（めいそう/Calm Mind）

能够进一步巩固拉迪亚斯的特攻和特防优势，使其拥有清理残局的能力。

驱雾（きりばらい/Defog）

由于拉迪亚斯不吃撒菱和毒菱，石砾对它造成的伤害也很有限，所以很适合用驱雾来请扫钉子，为团队解除后顾之忧。当然，石砾在6v6单打中出现比较多，而在其它对战模式中可能没那么流行，所以驱雾在那些模式中也就没那么重要了。

治愈之愿（いやしのねがい/Healing Wish）

对拉迪亚斯来说是极其有用的辅助技能，对于很多玩家来说，这招甚至是选择普通拉迪亚斯，而不是选拉迪奥斯或MEGA拉迪亚斯的唯一理由。

虽然这招会牺牲掉自己的生命，但如果它已经身负重伤且被流星群降低了特攻，那用治愈之愿退场，可能比直接换下场还要好一些。而且现今版本有很多单体战斗能力极强，但续航能力比较差的MEGA进化精灵，治愈之愿对它们的帮助

极大，即便牺牲掉拉迪亚斯这个能攻善守的队伍中坚也是值得的。

当然，由于MEGA拉迪亚斯不能和MEGA袋龙、MEGA钢嘴娃娃这种强力打手同时出现在队伍中，所以可能也就没有使用治愈之愿的必要了。

电磁波（でんじは/Thunder Wave）

简单粗暴的干扰技能，对拉迪亚斯这种耐久和速度都很出色的精灵来说，电磁波的容错率相当高。拉迪亚斯也可以带剧毒（どくどく/Toxic），不过这两招不太适合共存，而且一般情况下电磁波都是更好的选择。

顺风（おいかぜ/Tailwind）

虽然拉迪亚斯作为超能系精灵，却学不会欺骗空间（トリックルーム/Trick Room）这种团队神技可能有点奇怪，但顺风对它来说可能是更好的选择，不但能让自己提速，而且也能在一定程度上帮助队友。尤其在双打和三打中，顺风很容易盘活全队。

戏法（トリック/Trick）

与专爱围巾是一对很好的搭配，既能强化自己，也有机会削弱对手。但玩家一定要记住，MEGA拉迪亚斯带这招是完全没用的。

替身（みがわり/Substitute）

除了能够防范各种干扰技能和突袭以外，还能很好的搭配冥想，另外还能在一定程度上限制铁甲螳螂的蜻蜓点水。

反射盾（リフレクター/Reflect）

和光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）一样都是造福自己和团队的技能，无论是单打、双打还是三打，都能发挥出不俗的作用。拉迪亚斯在造好反射盾或光之壁后，可以考虑用治愈之愿退场，让接下来上场的队友更好的把握战场主动权。

常用道具推荐

拉迪亚斯之石

（ラティアスナイト/Latiasite）

虽然MEGA拉迪亚斯并不能完全代替普通拉迪亚斯的作用，但它所提供的能力加成还是有目共睹的，让拉迪亚斯的各方面能力都得到了补充和完善，尤其是弥补了物防的不足。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

简单粗暴的选择，让拉迪亚斯的杀伤能力得到了显著提升，就连MEGA拉迪亚斯也比不过。虽然生命玉会降低携带者的续航能力，但对于回复能力出色的拉迪亚斯来说，这并不算什么问题。

专爱围巾

（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

拉迪亚斯打快攻时的首选道具，与流星群、戏法等技能的搭配效果都非常不错。有时候拉迪亚斯哪怕已经处于很低的血量，也能依靠着专爱围巾的加速效果，用流星群等威力强大的攻击技能去反制对方的快攻手。

专爱眼镜

（こだわりメガネ/Choice Specs）

对拉迪亚斯的提升没有专爱围巾那么大，但配合戏法的话能起到更强的干扰效果，不但能遏制住对方特攻型快攻手的攻势，更是能直接废掉那些物理型快攻手。另外，慢速型半攻半守打法的拉迪亚斯，利用这个道具可以做到后发制人。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

它的作用就不用过多赘述，所谓聚沙成塔积少成多，每回合1/16的回复量固然不显眼，但积累起来的效果足以扭转乾坤。况且拉迪亚斯如果偏防守的话，那即便带有自我再生，也绝对不会觉得剩饭的回复效果多此一举。

www.docin.com

坚硬头盔

（ゴツゴツメット/Rocky Helmet）

如果拉迪亚斯的技能选择了治愈之愿，那坚硬头盔可能是最佳的道具之选，这样的话拉迪亚斯所受的伤害就会变得更加有价值。

突击背心

（とつげきチョッキ/Assault Vest）

能让拉迪亚斯有更好的资本和对方的特攻手对攻，在某些情况下也是非常不错的选择。

战术打法介绍

冥想强化打法

特性选择：浮游

努力性格：速度252，HP、物防、特攻和特防酌情分配，性格减物攻加速度

可选道具：拉迪亚斯之石、生命玉、剩饭

必备技能：冥想

优先技能：龙之波动、精神冲击/精神干扰/援助能量

备选技能：自我再生/羽休/许愿、替身、其它特攻技能

冥想强化打法是每一只超能系精灵的保留项目，而对于拥有龙系攻击且能力更为优秀的拉迪亚斯来说，这个打法的强度要更出色一些。拉迪亚斯在冥想之前可以多利用自身的耐久和抗性优势去参与联防，耐心与对手周旋，等对手的队伍出现缺口后，再伺机用冥想强化自身能力，设法一举拿下对手。



冥想拉迪亚斯的天敌主要是那些速度快的高物攻精灵，或是会突袭的恶系物攻手，如果对方队伍中有这些精灵的话，那拉迪亚斯基本没有冥想成功的可能。当然，拉迪亚斯就算被这些精灵逼换下场，也只不过是损失了一些血量和冥想的强化成果而已，依然有东山再起的可能。

半攻半守打法

特性选择：浮游

努力性格：HP、物防、特攻和特防酌情分配，性格减物攻加特攻，或减物攻加特防

可选道具：拉迪亚斯之石、剩饭、坚硬头盔、专爱眼镜

必备技能：无

优先技能：流星群、自我再生/羽休/许愿、治愈之愿

备选技能：电磁波、驱雾、戏法、反射盾、光之壁、顺风、上文推荐攻击技能

半攻半守打法的拉迪亚斯，在配招的表现上可能是多种多样，但共性在于努力性格方案更注重耐久，特攻努力可能只加一点或不加，而速度几乎可以放弃。如果拉迪亚斯的道具选择了专爱眼镜，那就要多带攻击技能，能用的上的辅助技能只有戏法和治愈之愿；如果选用其它道具的话，那配招选择就更自由一些，玩家可以根据自己的需求来选择用起来顺手的配招方案。

比如“流星群+治愈之愿+电磁波+顺风”，就是一个偏重辅助团队的打法，能够让那些本来就能独当一面的打手发挥出120%的力量；而“流星群+精神冲击+自我再生+电磁波”这种配招，就更注重联防和控场，能够盘活团队的防守体系。

特殊强攻打法

特性选择：浮游

努力性格：速度252、特攻252，性格减物攻加速度

可选道具：拉迪亚斯之石、突击背心、生命玉、专爱围巾、剩饭

必备技能：流星群/龙之波动、精神冲击/精神干扰

优先技能：冲浪、十万伏特

备选技能：自我再生/羽休、电磁波、突袭、治愈之愿、戏法、其它特攻技能

简洁明快的特攻打法，其思路与一般的速攻手没什么本质区别。根据道具的不同，拉迪亚斯的配招会产生一定的变化，这主要体现在辅助技能的选择上，攻击技能倒是基本不受影响。如上面的技能选择所说，拉迪亚斯在保证有双本系特攻技能的前提下，剩下的两个技能栏位可以自由分配。

如果拉迪亚斯携带的是突击背心，那就只能带满4个攻击技能；如果道具是专爱围巾，那戏法就是个非常不错的选择，但专爱围巾也同样适用于“4攻击技能”的配招方案；至于生命玉、剩饭和拉迪亚斯之石，对除了戏法之外的辅助技能几乎没有什么挑剔，只不过MEGA拉迪亚斯一般都不会使用治愈之愿。

拉迪奥斯（ラティオス/Latios）

全国图鉴编号：381	分类：永恒精灵
身高：2.0m（拉迪奥斯）/2.3m（MEGA拉迪奥斯）	体重：60.0kg（拉迪奥斯）/70.0kg（MEGA拉迪奥斯）

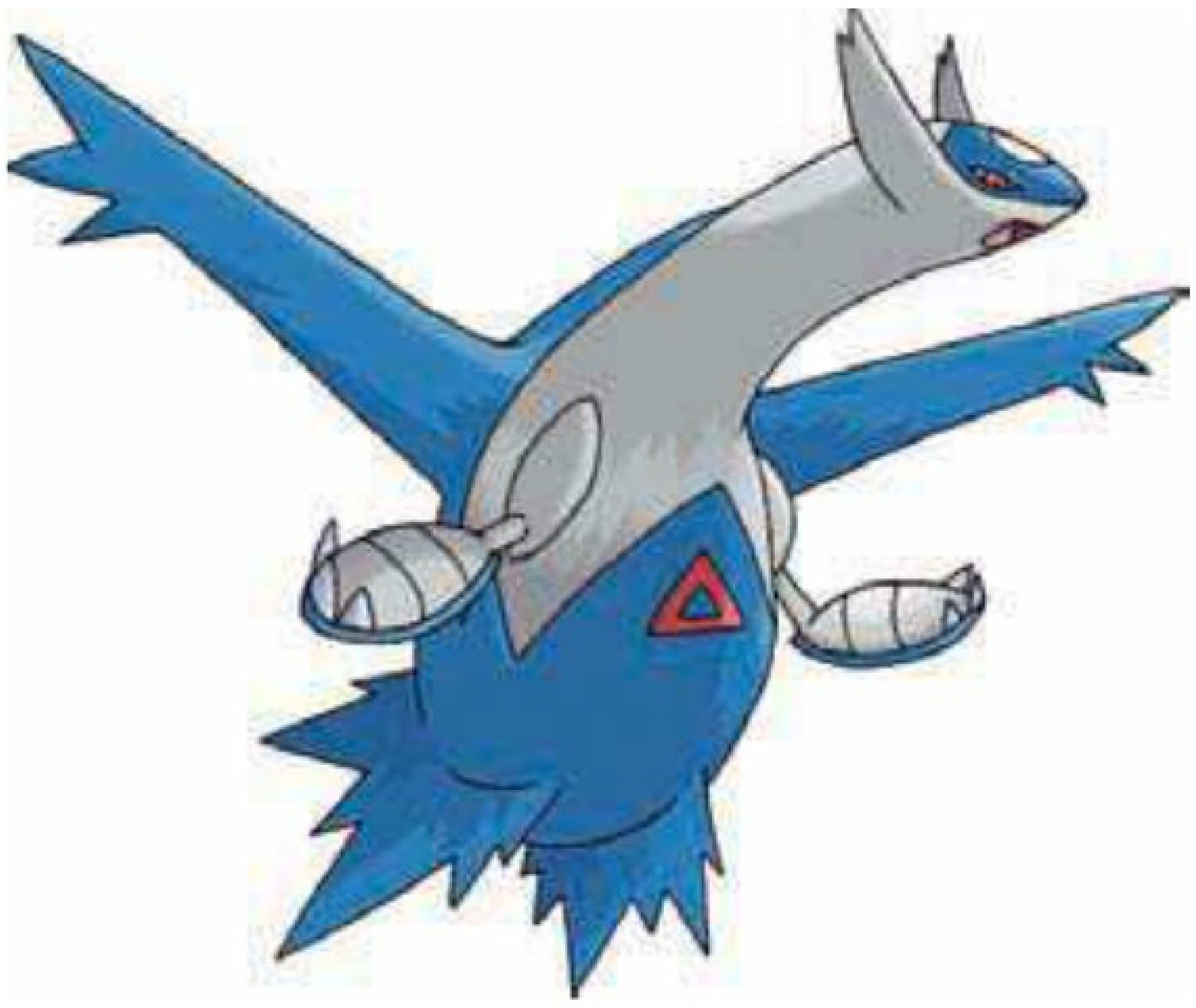
进化流程

No.381拉迪奥斯

MEGA进化

No.381 MEGA拉迪奥斯

（メガラティオス/Mega Latios）



能力方面

拉迪奥斯

种族值					
HP	80	物攻	90	物防	80
特攻	130	特防	110	速度	110
50级能力极限值					
HP	187	物攻	156	物防	145
特攻	200	特防	178	速度	178
100级能力极限值					
HP	364	物攻	306	物防	284
特攻	394	特防	350	速度	350

MEGA拉迪奥斯

种族值					
HP	80	物攻	130	物防	100
特攻	160	特防	120	速度	110
50级能力极限值					
HP	187	物攻	200	物防	167
特攻	233	特防	189	速度	178
100级能力极限值					
HP	364	物攻	394	物防	328
特攻	460	特防	372	速度	350

属性为龙+超能，受到的攻击效果如下

效果2倍：冰、虫、鬼、龙、恶、仙
效果1/2：火、水、电、草、斗、超

特性

拉迪奥斯

浮游（ふゆう/Levitate）：拥有该特性的精灵不会受到地面系技能的影响，也不会触发撒菱、毒菱、粘网以及蚁地狱特性的效果。破格特性可以无视该特性。

MEGA拉迪奥斯

浮游（ふゆう/Levitate）：拥有该特性的精灵不会受到地面系技能的影响，也不会触发撒菱、毒菱、粘网以及蚁地狱特性的效果。破格特性可以无视该特性。

隐藏特性

拉迪奥斯

无。

MEGA拉迪奥斯

无。

升级技能一览

Lv1：临别礼物（おきみやげ/Memento）
Lv1：帮手（てだすけ/Helping Hand）
Lv1：回复封印（かいふくふうじ/Heal Block）
Lv1：精神波动（サイコウェーブ/Psywave）
Lv1：神秘守护（しんぴのまもり/Safeguard）
Lv4：保护（まもる/Protect）
Lv7：龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）
Lv10：援助力量（アシストパワー/Stored Power）
Lv13：精神回复（リフレッシュ/Refresh）
Lv16：治愈波动（いやしのはどう/Heal Pulse）
Lv20：龙之息（りゅうのいぶき/Dragon Breath）
Lv24：光栅净化（ラスターパージ/Luster Purge）
Lv28：精神转移（サイコシフト/Psycho Shift）
Lv32：自我再生（じこさいせい/Recover）
Lv36：心电感应（テレキネシス/Telekinesis）
Lv41：思念头槌（しねんのずつき/Zen Headbutt）
Lv46：力量分享（パワーシェア/Power Split）
Lv51：精神干扰（サイコキネシス/Psychic）
Lv56：龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）
Lv61：临别礼物（おきみやげ/Memento）

本作可以习得的技能机器

TM01	TM02	TM03	TM04
TM05	TM06	TM10	TM11
TM13	TM15	TM16	TM17
TM18	TM19	TM20	TM21
TM22	TM24	TM25	TM26
TM27	TM29	TM30	TM32
TM33	TM37	TM40	TM42
TM44	TM45	TM48	TM51
TM53	TM57	TM65	TM67
TM68	TM70	TM73	TM77
TM78	TM85	TM86	TM87
TM88	TM90	TM94	TM100
HM01	HM02	HM03	HM05
HM07			



与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

流星群（りゅうせいぐん/Draco Meteor）
第六代定点教学。

冻结之风（こごえるかぜ/Icy Wind）
第六代定点教学。

留存（とっておき/Last Resort）
第六代定点教学。

魔装反射（マジックコート/Magic Coat）
第六代定点教学。

逆鳞（げきりん/Outrage）
第六代定点教学。

电击波（でんげきは/Shock Wave）
第六代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第六代定点教学。

顺风（おいかぜ/Tailwind）
第六代定点教学。

戏法（トリック/Trick）
第六代定点教学。

水之波动（みずのはどう/Water Pulse）
第六代定点教学。

神奇空间（ワンダールーム/Wonder Room）
第六代定点教学。

潜水（ダイビング/Dive）
第五代技能机器HM06。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

诱惑（ゆうわく/Captivate）
第四代技能机器TM78。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

驱雾（きりばらい/Defog）
珍珠钻石白金技能机器HM05。

漩涡（うずしお/Whirlpool）
心金魂银技能机器HM05。

连续切（れんぞくぎり/Fury Cutter）
第四代定点教学。

迅星（スピードスター/Swift）
第四代定点教学。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

龙卷（たつまき/Twister）
第四代定点教学。

压制（のしかかり/Body Slam）
第三代定点教学。

舍身一击（すてみタックル/Double-Edge）
第三代定点教学。

模仿（ものまね/Mimic）
第三代定点教学。

精灵特点分析

拉迪奥斯与它的妹妹一样，都集合了龙系和超能系这两个属性的战术特点。在第四和第五世代，拉迪奥斯的流星群一度令人闻风丧胆，毕竟拉迪奥斯在龙系精灵中拥有顶尖的速度和特攻，流星群在快攻中的优势相当突出。但到了第六世代，由于流星群威力的下调以及仙系精灵的出现，拉迪奥斯无法再用流星群一招鲜吃遍天，所以不得不寻求自身的战术变化，并需要队友帮助自己去弥补能力的不足。

MEGA拉迪奥斯的能力分布方式是很多玩家都不怎么喜欢的“二刀流”，高达130的物攻种族值成为了食之无味弃之可惜的“鸡肋”。因为MEGA拉迪奥斯能学会的物攻技能相对比较贫乏，即便配合龙舞这种优秀的强化技能，也不容易打出一流物攻手应有的气势；但完全放弃物攻不用，难免会让人觉得可惜，再说一个纯特攻型的MEGA拉迪奥斯，与MEGA拉迪亚斯比起来好像也没什么优势可言。而“流星群+物攻技能”的二刀流打法也许能最大程度发挥出MEGA拉迪奥斯的能力特点，但这种战术的实际效果，未必有纯特攻打法来的直接，毕竟精神冲击这招已经能基

本起到物攻技能的效果了。

另外，拉迪奥斯还有一个专属道具“心之水滴（こころのしずく/Soul Dew）”，能够使自身的特攻和特防都提升50%，强化效果比MEGA进化厉害得多。但携带心之水滴的拉迪奥斯一般都被视为主神兽级别的存在，不允许出现在一般规则的对战中，并且在对战设施中携带心之水滴也不会产生任何效果，所以在接下来的分析中我们就不考虑这件道具了。

常用技能推荐

流星群
（りゅうせいぐん/Draco Meteor）

拉迪奥斯的首选特攻技能，只要不是打在钢系或仙系精灵身上，一般都能把对手打残，这时候即便拉迪奥斯降低了特攻，也有能力把对手终结掉。而MEGA拉迪奥斯在用过流星群后，还能继续用物攻技能来输出伤害。

龙之波动
（りゅうのはどう/Dragon Pulse）

威力比流星群低很多很多，但好处是稳定，搭配冥想时的效果也要好一些。

精神冲击（サイコショック/Psyshock）

精神冲击是拉迪奥斯优先考虑的超能系特攻技能，毕竟这招能打出“特攻二刀流”的效果，实在没有理由拒绝它。

但对于物攻能力不错的MEGA拉迪奥斯来说，既然自己有一定的物攻能力，那就没必要非得让精神冲击越俎代庖，所以这时候可以考虑精神干扰（サイコキネシス/Psychic）甚至是光栅净化（ラスターパージ/Luster Purge）。光栅净化的威力和PP值虽然不是很理想，但特效非常强大，这和拉迪亚斯的迷雾球还是有所区别的。

援助力量
（アシストパワー/Stored Power）

在搭配强化技能时的超能系特攻选择，除了能够配合冥想，也可以配合龙舞。总计强化4段能力后，就能让这招的威力超过精神干扰。

冲浪（なみのり/Surf）

与龙系特攻技能的相性非常好，一般情况下都会成为拉迪奥斯的第三特攻选择，而且这招还对许多热门精灵都有克制效果，比如MEGA喷火龙Y、拉恩德伦斯、炎钢兽、巨甲龙等等。

十万伏特
（10まんボルト/Thunderbolt）

能够克制天敌玛利露利，并针对一大批水系和飞行系精灵，算是拉迪奥斯的第四特攻选择。与拉迪亚斯不同的是，充电光束（チャージビーム/Charge Beam）这招对追求速战速决的拉迪奥斯并没有太大的意义。

能量球（エナジーボール/Energy Ball）

主要用来克制一些不怕电的水系精灵，如洗衣机电鬼、MEGA巨沼怪等等，但这些目标直接用本系攻击来打就好，也并没有一定要去克制的必要。能量球也可以替换成草绳（くさむすび/Grass Knot），它对洗衣机电鬼收效甚微，但对巨沼怪和巨甲龙的杀伤力更加显著。

冷冻光线（れいとうビーム/Ice Beam）

基本只用来对付MEGA云翅龙和拉恩德伦斯，像叠翅鲨龙、快龙这些4倍怕冰的龙系精灵，直接用流星群来打已经完全足够了。

龙爪（ドラゴンクロー/Dragon Claw）

只有MEGA拉迪奥斯才会用到的本系物攻手段，因为和流星群的打击面重复，所以实际用起来的效果并没有那么好，除非MEGA拉迪奥斯打算用龙舞强化物攻，龙爪的作用才能得到发挥。MEGA拉迪奥斯也可以把龙爪替换成逆鳞（げきりん/Outrage），虽然这一招的稳定性非常差，但毕竟MEGA拉迪奥斯没有致命的4倍弱

点，对逆鳞的副作用还是有一定承受力的。

思念头槌

（しねんのずつき/Zen Headbutt）

与龙爪几乎是同样的情况，在有精神冲击和精神干扰可用的前提下，思念头槌并没有足够的吸引力。当然，如果MEGA拉迪奥斯用龙舞强化了速度，那倒是可以期待下思念头槌的害怕效果，没准一次关键的害怕就能扭转战局呢！

地震（じしん/Earthquake）

对于MEGA拉迪奥斯来说，最值得使用的物攻技能其实还是地震，因为这招能很好地结合MEGA拉迪奥斯自身的特攻技能，使打击面得到最大限度的提升。地震不但能克制巨甲龙、剑盾魂、MEGA钢嘴娃娃、手刀超人、迪安茜这些天敌，还能对炎钢兽、UFO磁怪、MEGA雷电兽这些热门精灵造成重创，实用性要远远超过冲浪、十万伏特这些特攻技能。

钢之翼（はがねのつばさ/Steel Wing）

主要作用就是对付MEGA莎娜多，打击效果比影子球要好。MEGA拉迪奥斯即便不怎么加物攻种族值，也很容易用两发钢之翼干掉MEGA莎娜多。但除此之外，钢之翼就基本派不上什么用场。



自我再生（じこさいせい/Recover）

和羽休（はねやすめ/Roost）的效果几乎一样，对于注重攻击的拉迪奥斯来说，这招一般都是用来搭配冥想。

龙舞（りゅうのまい/Dragon Dance）

只有哥哥拉迪奥斯才能学会的强化技能（但妹妹拉迪亚斯其实也根本用不到这招），主要用途还是帮助MEGA拉迪奥斯用物攻打开局面。另外龙舞也能增强援助能量的威力，但一般来说，在没有队友事先为MEGA拉迪奥斯接力能力的情况下，龙舞和援助能量的搭配效果其实并不怎么样。

冥想（めいそう/Calm Mind）

特攻型拉迪奥斯的强化技能，除了搭配各种特攻技能以外，与自我再生、替身、电磁波等技能也能配合起来。

驱雾（きりばらい/Defog）

主要用途就是清扫石砾，当拉迪奥斯的技能栏有富余时可以带一个。

临别礼物（おきみやげ/Memento）

与妹妹拉迪亚斯的治愈之愿相对应的技能，同样具有退场效果。虽然拉迪奥斯使用临别礼物后会牺牲掉自己的生命，但对面的精灵此时也基本没有什么作战能力可言，只能被迫换下场，所以我方接下来上场的精灵就很容易掌握场上的主动权。

电磁波

（でんじは/Thunder Wave）

令每一位口袋玩家都感到困扰的干扰技能，虽然在本作中被削弱了效果（无法对电系精灵生效），但效果依然很出色。基本上来说，只要是会电磁波的精灵，带上这一招都总是没错的。

戏法（トリック/Trick）

与专爱围巾和专爱眼镜都能很好的进行配合，既可以增强拉

迪奥斯的战斗力，又能在一个出其不意的时机，用戏法把道具交换给对手，从而起到限制对手的效果。但因为把专爱道具交换给对手的机会只有一次，玩家必须要好好把握才行。

替身（みがわり/Substitute）

用途广泛的辅助技能，除了用来试探对方的行动以外，还能防范各类干扰技能，并在一定程度上限制突袭和蜻蜓点水。况且对于拉迪奥斯来说，它的血量本身就不值钱，玩家并不需要介意使用替身时的血量损耗。

反射盾（リフレクター/Reflect）

与光之壁（ひかりのかべ/Light Screen）一样都是造福团队的技能，不过只有辅助型的拉迪奥斯才可能会用到这两招。

相比之下，专爱眼镜（こだわりメガネ/Choice Specs）对戏法的需求就要更大一些，因为它对拉迪奥斯来说有加强但也有限制，算是一把双刃剑，要是有戏法坑害对手的机会那就千万不能错过。

弱点保险

（じゃくてんほけん/Weakness Policy）

在某些特殊情况下可以用到的选择，如果对方不小心打中了拉迪奥斯的属性弱点而又没把它秒掉，那接下来就要承担严重的后果。当然，拉迪奥斯很可能直到战败，也未必能享受到弱点保险的效果，这只能算是个投机手段罢了。

光之粘土

（ひかりのねんど/Light Clay）

专门用来搭配反射盾和光之壁的道具，适合造墙的辅助型拉迪奥斯使用。

常用道具推荐

拉迪奥斯之石

（ラティオスナイト /Latiosite）

正如前文所说，使拉迪奥斯MEGA进化的拉迪奥斯之石是一个鸡肋般的选择，虽然MEGA拉迪奥斯有较为显著的能力提升，但原有的战术打法也发生了一定的改变。为MEGA拉迪奥斯量身定做的二刀流打法，与传统的特攻打法相比并没有什么实质意义的提升；但MEGA拉迪奥斯如果只用特攻技能的话，那攻击强度反而不如携带生命玉的普通拉迪奥斯。

生命玉（いのちのたま/Life Orb）

与拉迪奥斯非常搭配的道具，正好符合了它“只进不退”的猛攻风格。

专爱围巾

（こだわりスカーフ/Choice Scarf）

与生命玉的效果异曲同工，都是为了让拉迪奥斯能够更好的进行强攻。“专爱围巾+戏法”虽然是一个经典配合，但两者并不是时刻都要绑定在一起。

战术打法介绍

特殊强攻打法

特性选择：浮游

努力性格：速度252，特攻252，性格减物攻加速度，或减物防加速度

可选道具：生命玉、专爱围巾、 专爱眼镜、突击背心、拉迪奥斯之石

必备技能：流星群、精神冲击/精神干扰

优先技能：冲浪、地震

备选技能：戏法、自我再生/羽休、替身、电磁波、冥想、其它特攻技能

拉迪奥斯最具代表性的战术打法，以威力强大的流星群为核心，搭配各类攻击技能和必要的辅助技能，力求在自己倒下之前打出更多的伤害。携带了拉迪奥斯之石的MEGA拉迪奥斯可以带一招地震，性格可以选择减物防加速度的方案，这样的话能稍稍提升一下地震的伤害，同时也不会影响到自己的特攻重心。

对于普通拉迪奥斯来说，除了必须带满4个攻击技能的突击背心之外，其它

道具对技能的选择并没有太大的限制。但考虑到拉迪奥斯的能力特点，“3攻击1辅助”的配招方案可能更合适一些，戏法一般搭配专爱围巾和专爱眼镜，而替身、电磁波、冥想、自我再生这类技能，不但能搭配生命玉，同时也适用于MEGA拉迪奥斯。

二刀攻击打法

特性选择：浮游

努力性格：速度252，物攻和特攻酌情分配，性格减物防加速度

可选道具：拉迪奥斯之石

必备技能：流星群、地震

优先技能：精神干扰

备选技能：龙爪/逆鳞、思念头槌、钢之翼、龙舞、其它特攻技能

专门为MEGA拉迪奥斯所准备的打法，其战术思路与二刀流的快龙、血翼飞龙等精灵并没有本质的区别。但MEGA拉迪奥斯的流星群毕竟威力更大，而且自身没有4倍弱点，单从这个战术的表现来看，肯定要好过快龙和血翼飞龙的，好歹自己也是MEGA进化精灵嘛！

龙舞对MEGA拉迪奥斯并不是必不可少的核心技能，毕竟龙舞再快也快不过先制攻击技能，面对威力高且学习面广泛的突袭，MEGA拉迪奥斯的压力还是蛮大的。但话说回来，如果队友能够为MEGA拉迪奥斯事先扫清障碍，尤其是帮助它摆脱突袭的威胁，那MEGA拉迪奥斯龙舞强化后的回报也是挺大的。

炮灰辅助打法

特性选择：浮游

努力性格：速度252、特攻252，性格减物攻加速度

可选道具：生命玉、气息腰带、剩饭、光之粘土

必备技能：流星群、临别礼物

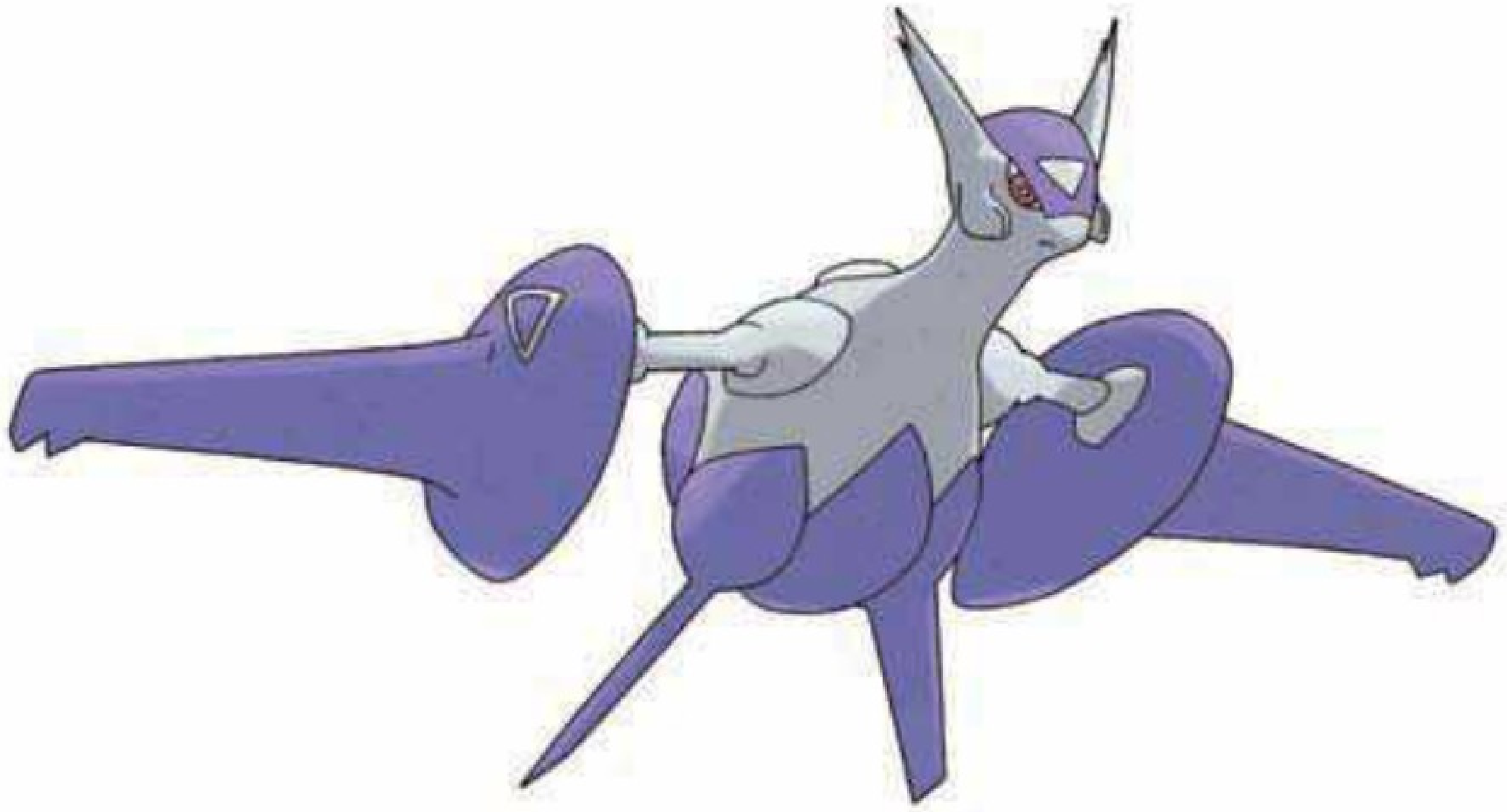
优先技能：电磁波、反射盾、光之壁

备选技能：驱雾、自我再生/羽休、其它特攻技能

考虑到仙系精灵的泛滥，拉迪奥斯的流星群很难打在想要攻击的目标身上，它的主攻手地位越发受到冲击。在这种环境下，一些玩家研究了拉迪奥斯的能力特点，开发出一种独特的炮灰辅助打法。

这种打法的思路是，用过流星群的拉迪奥斯不一定必须交换下场，其实还可以留在场上继续发挥余热，比如用电磁波干扰对手，用反射盾或光之壁来造福团队，用驱雾扫钉子等等。当拉迪奥斯的血量所剩无几后，就用临别礼物退场，在削弱对方的战斗力之余，还能为己方的打手创造一个绝佳的发挥空间。比如玛利露利此时就能安心腹太鼓，快龙和血翼飞龙可以龙舞，铁甲螳螂和叠翅鲨龙能够剑舞。

当然，即便这些精灵在拉迪奥斯的协助下能够顺利强化，也依然有被对手防下来的可能性，这时候就要求玩家先分析清楚场上局势，找到对方队伍的弱点，然后再打出“拉迪奥斯临别礼物+玛利露利腹太鼓”的组合拳，一举击垮对手。



炎钢兽（ヒードラン/Heatran）

全国图鉴编号：485	分类：火山口精灵
身高：1.7m	体重：430.0kg



能力方面

种族值					
HP	91	物攻	90	物防	106
特攻	130	特防	106	速度	77
50级能力极限值					
HP	198	物攻	156	物防	173
特攻	200	特防	173	速度	141
100级能力极限值					
HP	386	物攻	306	物防	342
特攻	394	特防	342	速度	278

属性为火+钢，受到的攻击效果如下

效果4倍：地
效果2倍：水、斗
效果1/2：普、飞、超、龙
效果1/4：草、冰、虫、钢、仙
完全无效：毒

特性

引火（もらいび/Flash Fire）：拥有该特性的精灵被火系攻击技能和变化技能攻击时（火花飞溅的溅射伤害除外），不受到该技能的影响，且使自身火系攻击技能的伤害提高50%，效果一直持续到该精灵离场。处于替身状态时的精灵依然可以发动引火特性。（该特性暂时无法正常获得）

隐藏特性

火焰之躯（ほのおのからだ/Flame Body）：拥有该特性的精灵受到接触攻击的伤害时，有30%几率使攻击方被烧伤。（该特性暂时无法正常获得）

升级技能一览

Lv1：岩浆风暴（マグマストーム/Magma Storm）
Lv1：热风（ねっぷう/Heat Wave）
Lv1：大地力量（だいちのちから/Earth Power）
Lv1：铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
Lv1：火焰漩涡（ほのおのうず/Fire Spin）
Lv1：原始力量（げんしのちから/Ancient Power）
Lv9：瞪眼（にらみつける/Leer）
Lv17：炎之牙（ほのおのキバ/Fire Fang）
Lv25：金属音（きんぞくおん/Metal Sound）
Lv33：咬碎（かみくだく/Crunch）
Lv41：恐惧颜（こわいかお/Scary Face）
Lv49：喷烟（ふんえん/Lava Plume）
Lv57：火焰漩涡（ほのおのうず/Fire Spin）
Lv65：铁头（アイアンヘッド/Iron Head）
Lv73：大地力量（だいちのちから/Earth Power）
Lv81：热风（ねっぷう/Heat Wave）
Lv88：石刃（ストーンエッジ/Stone Edge）
Lv96：岩浆风暴（マグマストーム/Magma Storm）

本作可以习得的技能机

TM05	TM06	TM10	TM11
TM12	TM15	TM17	TM21
TM22	TM26	TM27	TM28
TM32	TM35	TM38	TM39
TM41	TM42	TM43	TM44
TM45	TM48	TM50	TM59
TM61	TM64	TM66	TM68
TM71	TM78	TM80	TM87
TM88	TM90	TM91	TM94
TM96	TM97	TM100	HM04
HM06			

与《口袋妖怪 X・Y》相比，本作将TM94更换为秘密力量（ひみつのちから/Secret Power），而前作中的TM94则变成了HM06碎岩（いわくだき/Rock Smash）。

特殊渠道技能和主要出处

虫蛀（むしくい/Bug Bite）
第六代定点教学。

龙之波动（りゅうのはどう/Dragon Pulse）
第六代定点教学。

铁壁（てっぺき/Iron Defense）
第六代定点教学。

钢之尾（アイアンテール/Iron Tail）
第六代定点教学。

鼾声（いびき/Snore）
第六代定点教学。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）
第六代定点教学。

吵闹（さわぐ/Uproar）
第六代定点教学。

忍耐（こらえる/Endure）
第四代技能机器TM58。

诱惑（ゆうわく/Captivate）
第四代技能机器TM78。

自然恩惠（しぜんのめぐみ/Natural Gift）
第四代技能机器TM83。

泼泥（どろかけ/Mud-Slap）
第四代定点教学。

头突（ずつき/Headbutt）
心金魂银定点教学。

精灵特点分析

炎钢兽是一只特攻和耐久都有不错表现的精灵。尽管它所学的招式以攻击技能为主，且没有自我再生之类的回复技能，但由于它在抗性方面的表现实在太出色，又是目前唯一4倍抵抗仙系攻击的精灵，使得玩家更倾向把它作为防守型精灵来使用。再说炎钢兽好歹也能学会石砾、挑拨、鬼火这些技能，拿来防守其实也勉强够用了。

当然，炎钢兽在攻击方面也绝对是有两把刷子，在火系和钢系精灵中都足以跻身一流特攻手的行列。况且对于炎钢兽来说，攻守兼顾这件事是完全可以做到的，就看玩家希望它多攻击还是多防守了。另外，通过《口袋妖怪突击队 光之轨迹》的WIFI下载任务所入手的炎钢兽，还附带一招特殊技能喷火，配合专爱围巾之类的道具还是非常有用的。可惜这只特殊的炎钢兽很难刷出一个完美的个体值，而且性格又被锁定为加特攻减速度的冷静，所以它的快攻能力只能算是一般，玩家拿不到它也没什么可惜的。

常用技能推荐

喷烟（ふんえん/Lava Plume）

虽然炎钢兽能学会花样繁多的各类火系特攻技能，但最受玩家欢迎的还是那附带30%几率烧伤的喷烟，这招正好符合炎钢兽那种攻守兼备的风格。相比起火焰放射（かえんほうしゃ/Flamethrower），喷烟用10点威力换来了20%的烧伤几率，这怎么看都不亏。

当然，其它火系特攻技能也有各自的用途，比如在双打和三打中伤害输出爆表



的热风（ねっぷう/Heat Wave），以及单体伤害出众的燃烧殆尽（オーバーヒート/Overheat），也都是不错的选择。

岩浆风暴

（マグマストーム/Magma Storm）

岩浆风暴是炎钢兽的专属技能，不但拥有出众的威力，而且附带的束缚效果也相当诱人，只不过因为PP值太少以及命中率不高的问题，使得很多玩家不大敢用这一招。

其实风险和回报并存是所有游戏的基本规则，像喷烟虽然效果稳定，但也绝不可能有一招制敌的机会；岩浆风暴虽然有着PP值耗尽和攻击失误的风险，但一旦命中就会给对方造成很大的威胁。举个例子来说，MEGA喷火龙Y根本不怕喷烟那微不足道的伤害，但要是中了岩浆风暴的话，那下回合就会被炎钢兽用原始力量重创甚至秒杀。在单打中，炎钢兽可能不大容易用一己之力完成捕杀，但在双打和三打中，岩浆风暴就很容易配合队友了。

光栅加农炮

（ラスターカノン/Flash Cannon）

炎钢兽的另一本系特攻技能，与火系技能有一定的互补性，并且能克制热门的仙系精灵。

大地力量

（だいちのちから/Earth Power）

虽然威力比不上带有本系加成的光栅加农炮，但胜在克制的属性多，实际效果甚至要更胜一筹。

恶之波动（あくのはどう/Dark Pulse）

能够克制呆河马、拉迪奥斯、宝石海星之类的热门精灵，本身的基础威力在炎钢兽的特攻技能中也还算不错。

觉醒力量
（めざめるパワー/Hidden Power）

一般情况下都会考虑觉醒冰或觉醒草，因为这两个属性能对很多热门精灵构成致命的4倍伤害，当然以觉醒力量的威力而言还是不足以秒杀的。在极个别情况下也可以考虑觉醒电，因为普通的暴鲤龙也是炎钢兽的天敌，火、钢、地这三个属性的攻击技能对它的效果都不好，不用觉醒电的话可能就没有太好的办法去针对它。

原始力量
（げんしのちから/Ancient Power）

这招虽然威力很低，但却能很好的针对MEGA喷火龙Y和火矢鹰，顺带也克制了烈火蛾。虽然石砾也能起到针对的效果，但有时候炎钢兽可能还没来得及撒石砾，就会和这些精灵面对面。考虑到火、钢、地这三个属性都不能对MEGA喷火龙Y和火矢鹰造成有效杀伤（当然对方如果是常规配招，拿炎钢兽同样也没什么办法），带一招原始力量还是值得的。

石砾（ステルスロック/Stealth Rock）

如果炎钢兽不带原始力量，那石砾基本上都会成为它的必备技能。这招的神奇之处就不用再过多强调，即便是单打3v3又或双打和三打，石砾在炎钢兽手中也能起到不可或缺的作用。

剧毒（どくどく/Toxic）

虽然炎钢兽能学会性能更强的鬼火（おにび/Will-o-Wisp），但如果追求消耗伤害的话，那剧毒还是更胜一筹，尤其是和岩浆风暴搭配使用时，每回合给对方造成的持续伤害还是挺惊人的。

鬼火（おにび/Will-o-Wisp）

虽然炎钢兽已经有附带烧伤效果的喷烟，但鬼火的把握性肯定要比喷烟大多了，有了它以后炎钢兽就可以更好地限制对方的物攻手了。当然，很多物攻手也不大愿意与炎钢兽面对面，毕竟自己如果没有地震把它一招打死的话，那指不定什么时候就会被喷烟烧伤，导致武功全废。从这个角度考虑的话，炎钢兽对鬼火的需求可能也没有那么大。

保护（まもる/Protect）

除了拖延时间争取剩饭的回复效果外，还能配合岩浆风暴、剧毒和鬼火的持续伤害来进行消耗，并且还能试探对方的物攻手到底是否带有地震。

睡眠（ねむる/Rest）

炎钢兽的唯一回复手段，如果玩家想要让它活得更久一些。很多情况下，炎钢兽即便处于睡眠状态，依然可以利用自身抗性来参与联防，有时候睡眠还可以搭配梦话（ねごと/Sleep Talk）一起使用。

挑拨（ちょうはつ/Taunt）

面对快乐蛋、勇武秃鹫、克蕾塞莉亚这类靠辅助技能吃饭的精灵时会用到的技能。不过炎钢兽的速度并不快，很多情况下无法靠先手挑拨来封锁对方的辅助技能。

常用道具推荐

气球（ふうせん/Air Balloon）

气球可以帮助炎钢兽暂时免除自己最大的一个属性弱点，很多情况下甚至可以打对手一个出其不意，在双打和三打中也很容易配合队友的地震。不过，炎钢兽在气球被打破之前，尽量不要参与联防，这很可能会影响到它的能力发挥。

剩饭（たべのこし/Leftovers）

在大多数情况下都是炎钢兽的首选道具，提高了它的持续作战能力。即便炎钢兽带了睡眠，剩饭的回复效果也不可或缺。

专爱围巾

(こだわりスカーフ/Choice Scarf)

带上专爱围巾后的炎钢兽，能摇身一变成为快攻手，如果炎钢兽是极限速度的话，那此时的速度能和MEGA超梦Y持平，先手优势还是挺大的。对于炎钢兽来说，搭配专爱围巾的最好攻击技能莫过于喷火，不过会喷火的炎钢兽限定是减速度的性格，算上专爱围巾的效果，速度最多也只能达到174，也就是和性格不加速度但速度努力满的上忍蛙持平，这样的速度能力，打快攻还是勉强了点。

坚硬头盔

(ゴツゴツメット/Rocky Helmet)

坚硬头盔对炎钢兽来说也不失为一种选择，毕竟它抵抗物理攻击的能力还是不错的，对很多属性的物攻技能都有抗性，不过玩家要小心对方的格斗系技能或地震。

战术打法介绍

特性选择：引火

努力性格：HP、物防、特攻和特防酌情分配，性格减物攻加特攻

可选道具：剩饭、气球、坚硬头盔

必备技能：喷烟/岩浆风暴

优先技能：大地力量、光栅加农炮、石砾

备选技能：保护、剧毒、鬼火、挑拨、睡眠、其它特攻技能

炎钢兽的标准打法，既能在攻击方面给对手施压，也能利用自身的抗性和耐久优势来环节己方的防守压力。如果有队友利用许愿、治愈之铃之类的技能帮助炎钢兽提高续航能力的话，那它就能给团队带来更大的回报。

这种炎钢兽大概有两种战术思路，一种是利用喷烟、石砾这些容易在游击战中取得优势的技能，慢慢和对方周旋，一点点积累优势；另一种则更注重站场，用“保护+剧毒/鬼火”来慢慢消耗对方的血量，甚至配合岩浆风暴来提高消耗的效率。当然这两种思路也可以结合起来，像剧毒和鬼火本来就有逼迫对方下场的作用，那正好能把石砾的伤害也发挥出来。

特殊强攻打法

特性选择：引火

努力性格：速度252，特攻252，性格减物攻加速度

可选道具：专爱围巾、气球

必备技能：燃烧殆尽/火焰放射、大地力量

优先技能：光栅加农炮

备选技能：觉醒力量、恶之波动、原始力量、石砾

比较简单粗暴的战术打法，火系攻击技能从喷烟换成了威力更强的燃烧殆尽或火焰放射，力求在短时间内打出更高的伤害。道具方面，专爱围巾可以说是最佳选择，如果不带这个道具的话，那炎钢兽选择极限速度的努力性格方案，所得到的收益也就非常有限了。有些玩家也会考虑让极限速度的炎钢兽带上气球，这在面对速度不极限的尼多王、猛犸猪、蝠蝎等地系精灵时倒也能争取到一定的优势。



口袋妖怪全国大师赛 夏季赛来袭！



文 / 风岚醉　编 / 昴星团

大师赛介绍

口袋妖怪全国大师赛（下面简称大师赛）是于2014年冬季开始举办的以掌机为平台的6V6单打对战赛事，至今已经成功举办两届（冬季赛和春季赛），版本为《ORAS》，吸引了国内众多优秀的玩家参与。下面就给大家简单介绍一下这个比赛。

道馆挑战

如果想要参加夏季赛的正赛，则需要先通过预设的道馆。设置道馆的目的在于选拔实力出色的玩家进入正式的比赛，相当于资格赛。

夏季赛的道馆有五个，是疾风道馆、狂澜道馆、气象道馆、悟色道馆和一方道馆。道馆都具有各自的对战特色，疾风道馆的队伍以顺风为主题，即队伍里必然会有精灵携带顺风；狂澜道馆的队伍则是霸气的推进模式，全队中的精灵最多只有两种主动回血的技能；气象道馆的队伍则是必然包含晴雨沙雪中的一种天气，特性天气或者手动天气

都有可能；悟色道馆队伍的精灵全是一种颜色；一方道馆队伍的成员都来自于同一个世代。



▲一方道馆的徽章。

挑战者挑战道馆时只需要遵守统一的对战规则即可。挑战者如果要踢馆，则要事先关注道馆微博并在道馆发布对战消息后预约场次，成功后与守馆成员交战，胜利后可以获得徽章，获得全部徽章后就可以取得正赛资格。

正赛

正赛的参赛者是所有集齐徽章的选手。正赛也会分两个阶段，第一阶段为线上赛，这一阶段将继续筛选出八位选手进入线下赛阶段，线下赛将在专门的场地举行（春季赛最后八强比赛的地点在上海，选手的食宿及车费都由主办方报销），在比赛中取得优胜的选手将获得丰厚的奖品（春季赛冠军为Wii U，亚军为New 3DS，四强为游戏卡带，夏季赛也会提供丰厚奖励）。

玩家互动

大师赛在哔哩哔哩弹幕网、新浪微博、优酷、土豆都有官方账号，里面有很多道馆战和正赛的精彩视频。此外，大师赛拥有自己的QQ群和官网，以供广大玩家互动交流。

详细的规则及预约方式请登录大师赛的官方网站：http://108rencun.com/pokemon/或者微博：http://weibo.com/pokemon108查询，另外，官方QQ群为217544284，期待你的加入。

春季赛精灵使用率分析

在介绍使用率之前，先介绍一下春季赛的规则，这个使用率是建立在这套规则的基础上的。另外，比赛精灵等级都是50级，形式全部为6VS6单打对战。

禁止使用的精灵	超梦，凤凰，露琪亚，加速特性的火鸡斗士，古拉顿，海皇牙，雷库萨，迪奥希斯各形态，迪亚路卡，帕鲁基亚，基拉帝纳，达库莱，塞伊米天空形态，阿尔修斯，莱希拉姆，泽克罗姆，丘雷姆各形态，盖努塞克特，泽尼亚斯，伊维塔尔
禁止使用携带对应MEGA石的精灵	耿鬼，袋龙，火鸡斗士，卢卡里奥，钢嘴娃娃，血翼飞龙，拉迪奥斯，拉迪亚斯

禁止使用的道具	心之水滴
禁止使用的技能	影子分身，变小，断头台，绝对零度，尖角钻，地裂，虚张声势
附加	一支队伍中，最多只能有两只精灵的种族值之和大于或等于580（不包括MEGA后种族和超过580的精灵，懒猴王和雷吉基加斯），最多只能有两只精灵携带接力棒技能
禁止使用的特性	心意不定
催眠条款	在对战过程中禁止主动催眠对手两只及两只以上的精灵，包括使用催眠术、蘑菇孢子、黑洞、催眠粉、哈欠、远古之歌。如果对方因为接触到本方的孢子特性陷入睡眠状态或者主动使用睡眠技能，则不算主动催眠对手
种类条款	一支队伍中禁止携带全国编号相同的精灵
无尽对战条款	精灵不可在持有道具回收并佩戴红苹果的同时使用下列技能：治愈波动、饮奶、月光、朝阳、自我再生、羽休、偷懒、生蛋、许愿、分担痛苦、投掷

简单解释一下这个规则。规则的禁止精灵列表里，主要是各种能力超群的神兽，而火鸡斗士因为有加速特性，可接力可舞剑，能力过强也被禁止；另外就是对6V6平衡破坏比较大的MEGA精灵了，值得注意的是，夏季赛道馆战期间将下放钢嘴娃娃和水都兄妹。

考虑到比赛的竞技性，因此对非常看人品的一击必杀技能和虚张声势、心意不定也进行了限制，以鼓励玩家更多地凭借自己的队伍和操作取得胜利。种族条款主要是主办方不希望看到选手使用太多高种族的精灵而加上的条款。

考虑到催眠本身是一个强力的异常状态，又能通过专门的技能施加，在对战中可以直接限制一只精灵的行动，再者考虑到6V6对战有催眠条款是传统之一，因此出于保守考虑还是加上了催眠条款。

种类条款也是主办方希望选手能使用各种不同的精灵组成队伍参加比赛。最后的无尽条款就不多解释了，毕竟没人希望一场比赛会不分胜负地无限持续下去。

接下来，我们可以看一下本次春季赛正赛全部比赛的精灵使用率统计和MEGA精灵使用率统计（参与统计的比赛有162场）。

精灵总使用率排行

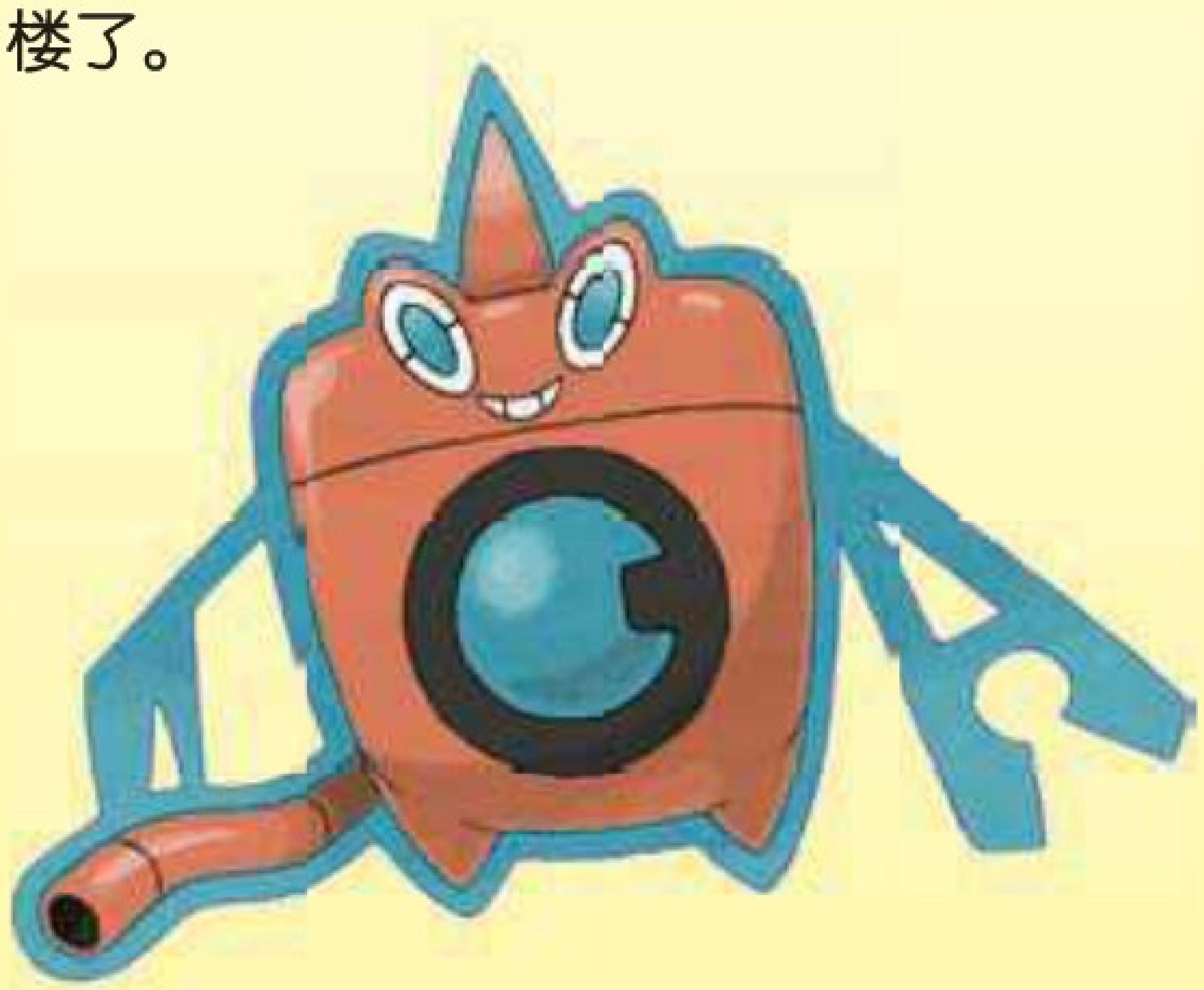
名次	精灵编号	名称	总场次	胜场	负场	胜率
1	479	洗衣机电鬼	125	65	60	52.0%
2	681	剑盾魂	69	38	31	55.1%
3	658	上忍蛙	57	20	37	35.1%
4	645	拉恩德伦斯灵兽形态	56	29	27	51.8%
5	472	蝠蝎	52	29	23	55.8%
6	212	铁甲螳螂	50	22	28	44.0%
7	73	毒刺水母	49	29	20	59.2%
8	485	炎钢兽	49	27	22	55.1%
9	663	火矢鹰	48	22	26	45.8%
10	227	盔甲鸟	46	20	26	43.5%

www.dooland.com

MEGA精灵次数排行榜(XY喷火龙计为1种)

名次	精灵编号	名称	MEGA次数
1	310	雷电兽	38
2	3	妙蛙花	30
3	428	露帕兔	25
4	212	铁甲螳螂	24
5	475	艾雷特	21
6	214	大力甲虫	20
7	376	重钢蟹	20
8	6	喷火龙	19
8	127	大钳甲虫	19
8	719	迪安茜	19

通过表格可以看到，洗衣机电鬼是被使用最多的精灵，使用率达到38.58%，这个使用率说实话并没有让笔者感到意外。从联防的角度看，六代以后，飞行系的进攻能力达到了前所未有的强度，天空皮肤和疾风之翼这两个特性以及对应的火矢鹰、MEGA大钳甲虫可以说是组队时必须要考虑的两个问题。而洗衣机电鬼的水电属性配合浮游特性则能完美中转火矢鹰和大钳甲虫。当然，洗衣机电鬼本身的抗性就非常优异（有6个抗性而弱点只有草），加上优秀的耐久以及一定的续航能力（分担痛苦），本身就能成为独当一面的属性盾，只不过六代因为飞行系的加强使得很多队伍对洗衣机电鬼的依赖更上一层楼了。



从技能上看，洗衣机电鬼拥有鬼火和变压两个6V6对战中非常好用的技能，这是洗衣机电鬼活跃于各种类型队伍的另一个原因。洗衣机电鬼凭借自身属性和能力可以压制很多精灵，而变压提供的后读效果则能进一步压制对手，从而把对战的节奏掌握在自己手里。鬼火在六代命中得到进一步加强，而洗衣机电鬼本身又是水系，能压制阻挡鬼火的火系，而且还有变压，这导致了不存在能完美封锁洗衣机电鬼的精灵，每次面对洗衣机电鬼总要猜测它可能会使用鬼火、高压水泵和变压中的哪一个。综上，洗衣机电鬼能成为很多队伍联防的中流砥柱，是周转的重要筹码，更不用说洗衣机电鬼还有专爱戏法，睡眠梦话等战术变化，让人防不胜防。

之后的两只精灵都是六代加入的新精灵，分别是剑盾魂和上忍蛙。如果说洗衣机电鬼使用率高主要是因为在这个对战环境下的高泛用性，那么这两只精灵完全就是因为自身超强的个人能力博得了玩家的青睐。

剑盾魂属性独特，有12个抗性，弱点只有4个，且在对战中可以切换盾形态和剑形态，因此具有极高的联防价值，尤其是和三颜龙配合的话，可以有效地抵抗所有属性的攻击。在进攻方面，拥有鬼本及神圣之剑，意味着进攻没有盲点，打不动的精灵还可以利用剧毒+王者之盾消耗。两攻种族都是150意味着还有物攻、特攻或双刀的变化，令人防不胜防。另外，王者之盾在关键时刻的减两端攻击及先制技能影袭也有不俗的救场能力。在本次比赛中，替身+王者之盾+两攻技能带剩饭，身体净化+三攻技能带



弱点保险，王者之盾+剧毒+两攻技能带剩饭的剑盾魂出现频率都非常高。

不过在笔者看来，要让剑盾魂发挥最大的能力需要注意两点，一个是保护好自己的道具，另一个是避免中异常状态。因为剑盾魂在对战中最让人头疼的地方就在于剩饭配合王盾使得其本身



难以被击杀，一个输出强力的精灵还耗不死才是最可怕的。而剑盾魂要是失去了剩饭或者中了鬼火，就大大削弱了其作战续航能力；中了麻痹混乱时，就可能因为关键时刻没有使出王者之盾或者攻击成功导致被反杀。这大概也是剑盾魂由一开始的双刀减速度配置慢慢转向现在的重视速度和先手替身的一个原因了。



接着看上忍蛙，上忍蛙的强大有两点原因，一个是他的任何技能都是本系攻击，而且能掌握各种属性的高威力技能、先制技能、蜻蜓点水和地、毒两种钉子，其战术也如其特性名，可谓变化莫测。这一点决定了刚上场的上忍蛙是非常不好对付的，因为不知道会使出什么战术，而且输出又非常高，试探上忍蛙可能要付出非常高的代价。另一个原因是122的速度种族，这决定了上忍蛙有强大的残局能力，前期压住盾牌的血量后，上忍蛙凭借先手能力可以很容易地完成最后的清场。上忍蛙不足的地方在于正面破盾和对攻能力，因为耐久不足，攻击种族也不是特别出色，在对攻时如果自身技能无法克制对手，那么也难以直接击杀对手，反而被对面反杀。不过对于一位优秀的玩家来说，能充分发挥好其高速、多变化的压制力就足以让上忍蛙掌握比赛节奏了；但新手玩家使用上忍蛙可能就会因为估算不足导致其白白炮灰掉。可以说，上忍蛙的使用并不无脑，在新手和高水平玩家的手上会有较大区别。

上忍蛙最常用的攻击组合自然是恶+冰，这两个本来就是克制面非常优秀的属性，《ORAS》加入了尘埃喷射和过肩摔的定点教学，这意味着本来上忍蛙比

较不擅长应付的仙和普通特盾也有了解决办法。但是同时自身也面临着选择困难的状况，因为本来经常携带的可以打水盾并躲电系技能的草绳，同样高威力的高压水泵以及高机动性的蜻蜓点水也非常好用，更不用说还有一些先制技能和辅助技能。在笔者看来，上忍蛙确实战术变化丰富，配招时可以选择一些出其不意的战术，比如针对洗衣机电鬼的觉醒草。但是进攻克制面这个根本的东西是不应该舍弃的，因为上忍蛙毕竟两攻种族一般，有更多克制对手精灵的技能比针对某些特定的精灵更加重要，所以恶和冰是不应该放弃的，其他技能则完全取决于玩家自身的战术需要。

在精灵总使用率排行的后面几位中，比较值得瞩目的是排在第七位的毒刺水母，其他精灵都是对战中非常常见的，在榜单内并不意外，就不多做介绍了。

毒刺水母是难得的能应对大部分上忍蛙的精灵，除了带神通力的上忍蛙拼不过外，不管是四攻流还是钉子流，毒刺水母都能应对自如。一般来说，携带生命玉的上忍蛙的恶之波动能打毒刺水母三成血左右；使用技能变为纯恶属性后，毒刺水母的沸水或者淤泥爆弹则能打上忍蛙四成血左右（这是估计的伤害，具体要看双方努力分配），再算上毒刺水母的剩饭回血和上忍蛙的生命玉损血以及沸水和淤泥爆弹的特效几率，除非上忍蛙拼出了逆天人品，否则跟毒刺水母对拼的胜算都不大。



除了上忍蛙外，毒刺水母还能较好地对抗没有替身的剑盾魂。因为剑盾魂鬼本多数携带的是影子球，带的比较多的物攻技能是神圣之剑和影袭，有时候能看到物攻钢本，这些对毒刺水母的威胁都不大。但毒刺水母的打落或者沸水的特效却能对剑盾魂造成比较大的压力，刚才也阐述过，剑盾魂如果丢了剩饭或者被烧伤那么战斗力会大打折扣。

另外，MEGA精灵里使用率很高的妙蛙花，毒刺水母也可以很好应对（妙蛙花没有带地震的话），当然也包括假面玫瑰、球桶菇等草毒精灵。因此，能针对不少热门精灵是毒刺水母使用率被带动的一大原因。除了针对外，毒刺水母是优秀的工兵，有酸性炸弹逼退高耐久的鬼系以及沸水在对攻上的优势，使得毒刺水母成为较好的应对钉鬼体系的高速旋转手。综合这两点，或许就是毒刺水母成为热门的重要原因了。

笔者比较喜欢的毒刺水母的战术是酸性炸弹+沸水+亿万吸取+高速旋转，这种毒刺水母主要的定位是工兵和对攻。作为工兵，由于有酸性炸弹的存在，让对手的鬼系不能舒服地站场挡高速旋转，因此毒刺水母面对高耐久鬼系（尤其是《ORAS》后流行的MEGA鬼精灵）、保钉子的体系时有很高的成功率。当然也是因为有酸性炸弹和本身优秀的耐久的缘故，外加沸水的特效给对手造成的压力，使得毒刺水母的站场对攻的能力非常不错。当然，根据队伍实际需求，有时候也会采取打落+沸水+淤

泥波动+毒菱/高速旋转的配置。队伍缺少毒系输出，需要打落的时候，这种比较综合性战术的毒刺水母也值得考虑。

好了，第一张表就分析到这里，接下来我们看一下MEGA精灵的使用率。这张表最值得注意的是使用率前三名的精灵中有两只是MEGA进化后135速度种族的，分别是位列第一的MEGA雷电兽和位列第三的MEGA露帕兔，本文就主要分析一下这两只MEGA精灵。

现在的对战环境对于先手权的争夺确实是异常激烈的，这两只MEGA精灵的共同点就是135速度种族刚好压过130速度种族，也就是说，对于大多数不带专爱围巾的精灵都享有先手攻击的权利。而且更重要的是，这两只精灵的输出不俗，而且特点明显。

MEGA雷电兽在MEGA之前可以免疫电系技能，在队伍中俗称电免精灵。在对战中，电免精灵可以封锁对手使用变压，从而阻止对手蜻蜓点水+变压的游击节奏，地位非常重要。而在MEGA后，特性变为威吓，自身反而变成非常适合游击的精灵，先手变压蹭血消耗，到一定时候依靠自己电+冰+火的优异打击面完成清场已经是雷电兽的经典战术。雷电兽的特攻确实在MEGA进化中不突出，但是反复地先手出击导致很多耐久存在问题的队伍看到雷电兽就会大为头疼。

没错，雷电兽就是对于这种侧重进攻的队伍压制力很强，一般的侧重进攻队伍所带的多数精灵速度不够雷电兽快，耐久又不高，速度比雷电兽快的一般有携带专爱围巾，这样容易面临锁招被读的风险，从而使得操作者有不小压力。而本次春季赛因为没有禁止踩影特性的哥特塞尔导致联防队伍锐减，而破盾正是没有足够爆发力和强化的MEGA雷电兽的软肋，环境下减少了许多高特耐盾牌后，MEGA雷电兽的游击一下子变得舒服了很多，这或许是MEGA雷电兽使用率达到第一位的一个原因。



MEGA露帕兔有两个特色，一个是双本配合特性使得她没有进攻上的盲点，加上本身较高的物攻种族和丰富的技能，使得中转露帕兔会面临比较大的压力。另一个特色是露帕兔能依靠先制技能下马威顺利度过进化回合，跟保护不同，这个本系先制技能有不错的输出，可以用来救场。另外，普+格斗属性意味着抵抗恶+鬼，六代钢系削弱后这两个属性就往往令一些队伍头疼，而MEGA露帕兔一口气抵抗了这两个属性，使得其搭配队友的空间变大了。有这几点存在注定了MEGA露帕兔是一只很好用的精灵。

跟MEGA雷电兽一样，MEGA露帕兔的软肋也是在破盾，虽然压制力强，但是正面对攻能力却一般。毕竟它的物攻种族在MEGA精灵里确实不高，遇到呆河马这样的强力物盾会显得心有余而力不足，即使面对是宝石海星，还是会因为不能秒杀而选择直接对攻，必须要压对手血量，否则死的就是自己。应该说

这两只MEGA的特点是很接近的，只不过一个主特攻，一个主物攻。雷电兽使用率更高的原因可能是玩家更加注重变压给队伍带来的机动性。

我们知道了高耐久盾牌是对抗这两只MEGA的好手段，但一物降一物，盾牌害怕的正是哥特塞尔的捕获。一旦抓死对手队伍中的盾牌，就等于扫清了这两只MEGA精灵进攻障碍。事实上，本次春季赛中有一个非常强势的联攻体系正是MEGA雷电兽/MEGA露帕兔+踩影哥特塞尔+上忍蛙，一般会带MEGA露帕兔，以确保有一个物理输出。上忍蛙的特点是高打击面压制能力强，其盲点无非吉利蛋、3D龙Ⅱ型、水君、毒刺水母等精灵，哥特塞尔携带专爱眼镜戏法可以解决多数盾牌，比较不擅长应付的3D龙Ⅱ型可以用MEGA露帕兔压制。寻找机会用哥特塞尔踩影抓死盾牌，再用可操作性非常高的两只高速度高输出精灵轮番上阵进攻，确实是非常棒的推进思路。



最后再简单提一下排名第二的MEGA妙蛙花。其实这次有些遗憾没有在比赛中看到有选手使用物攻向妙蛙花，个人认为舞剑+花雪+地震+打落的妙蛙花也是非常有战术价值的。不过作为比赛，选手更喜欢使用操作简单、适用面更大的特攻反制打法也是很正常的。MEGA妙蛙花确实是非常可靠的盾牌，厚脂肪特性免除了火冰两个弱点，而且不怕打落，更重要的是超强的反制能力让对手不敢贸然对攻。遗憾的是MEGA妙蛙花续航力不足，本身缺一口饭导致踩钉子、中状态、在沙雪下作战都会比较吃力，寄生种子不配合保护的话回复效果不稳定，光合作用受天气影响而且PP很少。在这次比赛中，MEGA妙蛙花也算是对抗MEGA雷电兽、MEGA露帕兔、上忍蛙、洗衣机电鬼等热门精灵的一大中坚力量了，而且其高耐久不会被专爱眼镜的哥特塞尔的超本秒杀，也不能被戏法，后手催眠粉接淤泥爆弹反而可能反杀对手，因此MEGA妙蛙花可以说是上文所说的那个进攻体系的解法之一。不过与这些精灵作战，最需要注意的就是血量控制，毕竟它是个回复能力欠缺的精灵。

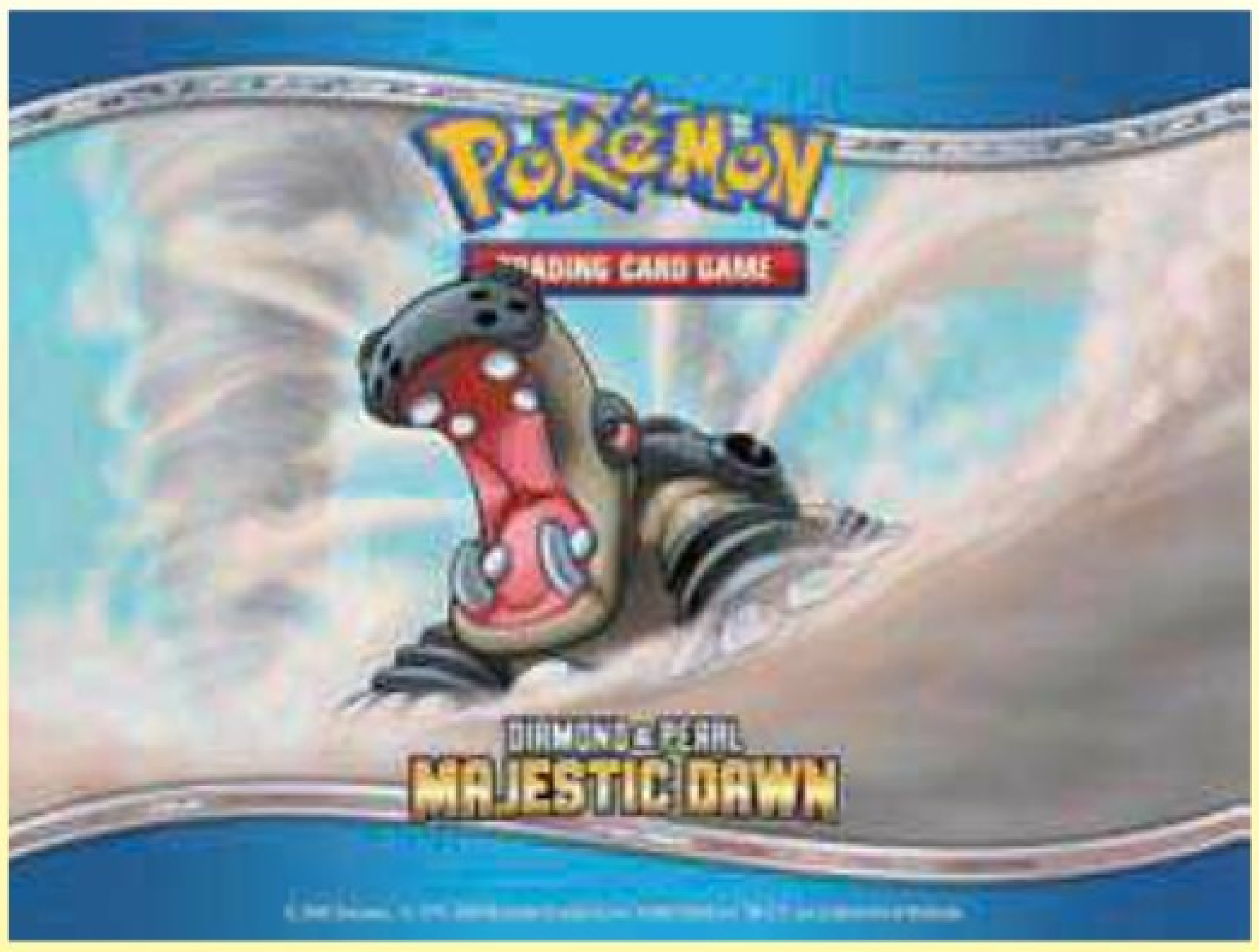
好了，带大家浏览了一下使用率统计，分析了一些热门精灵的战术以及这些精灵热门的原因。接下来将讲评具体的队伍和对战。

选手队伍分享

本栏目给大家带来的是春季赛进入淘汰赛的比赛选手的两支队伍分享。能进入八强的选手们都是在之前的第一阶段比赛中取得优异成绩的，水平相当不错的玩家。那么就让我们来看一下他们比赛队伍的构成。注意这里给出的努力值分配都是50级以下的。

沙暴队

首先介绍给大家的是春季赛八强选手Sa Sa的沙暴队。这支队伍的成员是巨嘴河马+勇武秃鹫+洗衣机电鬼+特拉奇昂+球桶菇+剑盾魂。下面来详细讲解一下队伍的构成和思路。



巨嘴河马

石砾+地震+冰之牙+偷懒，特性起沙，性格淘气，道具剩饭

努力分配： 204 HP/144物攻/68物防/92特防

巨嘴河马拥有较好的耐久种族，显得整体都比较肉，在队伍里的主要地位是天气手，钉子手，以及重要的联防中转。巨嘴河马是出色的耐久型出钉手，能利用防守能力扛着对手的攻击撒出钉子，加了适当的特耐后，面对毒刺水母、钢帝企鹅等特攻向扫钉精灵也不会虚。而考虑到挑拨和魔反的问题，因此也带了地震和冰之牙两个攻击技能，并加了144的物攻努力以确保反制力度。巨嘴河马因为有偷懒的缘故，适合做一个联防盾牌，是本队非常可靠的第一道物理防线，对于物攻强化龙系和格斗系等都具有较好的对抗能力。使用巨嘴河马而不用巨甲龙做天气手主要也是考虑到了这个联防的原因。

巨嘴河马的特性是本队的核心，也就是扬沙，不仅能配合钉子压制对手部分精灵的血量，还能和本队的特拉奇昂做出配合，利用岩石系在沙暴下有1.5倍的特防优势，使特拉奇昂在特定情况下能够强行强化对攻。





勇武秃鹫

打落＋驱雾＋羽休＋欺诈，特性防尘，性格慎重，道具剩饭
努力分配：192 HP/116物防/200特防

勇武秃鹫这只精灵在六代彻底崛起，驱雾、打落以及恶系在队伍中地位的增强和对反制物攻手的需要，使得勇武秃鹫在某些方面已经代替了盔甲鸟成为新的天空之盾，因为盔甲鸟应对恶系攻击的能力已经力不从心。勇武秃鹫的本系欺诈以及恶系本身的高打击面还有自身的耐久让其成为各类物攻手的噩梦。

勇武秃鹫在本队的定位是工兵以及物理反制手。打落更是其在消耗战中的核心技能，既然本队的主旋律是反制消耗，那么尽可能多地打掉对手的道具，就相当于增加了我方胜利的筹码。驱雾是勇武秃鹫的本职工作，这个技能除钉子的效率确实比高速旋转要好，但缺点也是显而易见的。首先，驱雾除的是双方的钉子，其次，驱雾会给对方的一些精灵可乘之机，例如拥有不服输特性的手刀超人以及乖僻特性的藤王蛇和壶壶龟等等。所以驱雾要看阵容及局势使用，提防对手有相关特性的精灵的同时，也要判断钉子对哪一方的影响更大。勇武秃鹫作工兵的另外一个缺点是本身就是飞行系，上来除钉就意味着踩石钉损失四分之一血，容易被对手控血。不过，队伍其他成员都不能用作工兵，且无钉子环境对于联防队来说很重要，因此还是要让勇武秃鹫来完成这个任务。

勇武秃鹫由于分双防的配置，所以很多物攻特攻的技能都能硬撑下来，而且有羽休续航，因此是本队重要的中转棋子。另外勇武秃鹫的防尘特性不仅可以免疫沙暴的伤害，还可以免疫粉末类技能，这样队伍中就有两个防粉末类的精灵（另一个是球桶菇），更为保险。

洗衣机电鬼

鬼火＋高压水泵＋变压＋分担痛苦，特性浮游，性格大胆，道具剩饭
努力分配：252 HP/52物防/44 特攻/108特防/52速度，其中物攻个体为0

洗衣机电鬼因为出色的属性和特性，是一枚万金油中转棋子。组队的时候往往有这种感觉，联防吃紧的时候，第一个想到的精灵就是洗衣机电鬼，抗飞的同时还能同时应对地面和火系，实在难能可贵。它作为盾牌惟一的不足就是没有稳定的回复，但洗衣机电鬼的上场机会非常多，利用自身的属性和耐久上场分担痛苦也不是什么难事。

在本队中它作为非飞行系的对抗地面的联防，给队伍增加了一个中转的空间，除了勇武秃鹫以外，挡地面就靠洗衣机电鬼了。另外本队比较不擅长应付的上忍蛙也需要洗衣机电鬼先上去试探其战术。不过鬼火和变压是我更看重它的原因。鬼火的八分之一伤害对于游击型精灵的打击很大，因为第一回合伤害高，对没有剩饭的盾牌压力更大，当然这也是反制物攻手的重要手段。变压大

大增加了队伍的游击能力和可操控性，吃下攻击变压后读换人压制。如此多功能的洗衣机电鬼，真是堪称本队的攻防转换中枢。

顺带一提的是，用不到物攻技能的精灵，物攻个体调为0的目的是为了防欺诈。

特拉奇昂

舞剑+地震+肉搏+石刃，特性正义之心，性格开朗，道具剩饭

努力分配：252物攻/4物防/252速度

本队的进攻核心，也是反制MEGA喷火龙Y的主要精灵。它的主要作用就在于清场，但虽是清场的点，却并没有将它的道具改为更具有进攻性的生命玉或者是防鬼火的绿姆果，主要原因就是MEGA喷火龙Y。这支队伍全队都不防MEGA喷火龙Y，只能靠特拉奇昂的岩属性反制，因此用剩饭保持血量是很重要的。当然有时也能替勇武秃鹫挡恶属性技能，蹭一级物攻，配合舞剑作为一个小爆发点的存在。当然他也是可以带替身的，可以将地震换为替身，替身是一种偏控场的技能，地震则是一种提升打击面的技能，特拉奇昂带不带替身取决于环境下是否有剑盾魂。

球桶菇

蘑菇孢子+欺诈+淤泥爆弹+亿万吸取，特性再生力，性格大胆，道具黑泥

努力分配：164 HP/156物防/84特攻/100特防，其中物攻个体为0度

本队的草毒联防棋子，能够防粉末类技能和吸收毒钉，是联防的重要一环。事实上，本队的草盾有好几个选择，曾先后考虑过假面玫瑰，妙蛙花和雪拉比。假面玫瑰偏向于进攻以及对抗异常状态（尤其是洗衣机电鬼）；妙蛙花作为MEGA精灵不怕打落，但沙暴天气限制了它的作用，因为失去了光合作用这一回复手段；雪拉比虽说非常全能，但非常怕蜻蜓点水，容易被游击战术钻空档。球桶菇的优点就在于再生力特性、不惧怕双反游击和100命中的蘑菇孢子，在联防上能帮勇武秃鹫减轻负担。

技能方面，欺诈虽然不是本系，但是对物攻手依然有不错的反制力度，综合考虑觉得好于六代被削了20%威力的觉醒火。淤泥爆弹的输出更加直接，也可以换成净化之雾以防水君、仙精灵、皮可西等精灵的冥想，不过在没有觉醒火反制草系的情况下，还是前者更稳。

总的来说，球桶菇在队伍中因为再生力特性而成为了试探攻击的好手，同时相对来说不惧怕打落，并和洗衣机电鬼、勇武秃鹫一起形成了一道有力的联防屏障。

剑盾魂

王者之盾+影子球+影袭+圣剑，特性战姿切换，性格勇敢，道具剩饭

努力分配：240 HP/136物攻/132特攻，其中速度个体为0

最后是本队输出手之一的剑盾魂。

虽然队伍的攻击核心在于特拉奇昂，但在大量实战中，这个配招的剑盾魂一次又一次的清场让我感受到了这只精灵在这支队伍中应享有更高的定位。当年带剑盾魂仅仅是为了防龙和高速旋转，而现在又多了一点，那就是联攻。利用剑盾魂的盾形态上场，再改为剑形态输出，每一次的拔剑动作都非常有感觉。说一句闲话，笔者认为六代设计创意最好的精灵非剑盾魂莫属。

配招上，剑盾魂也可以将影袭改为替身，但是这样会缺少一个先制救场的手段，但能加强自己的控场力度。注意，替身剑盾魂的个体值最好是18～25，这样分个体是为了抵御50速度种族的一些地面系精灵后手攻击，并且超过45速度种族的双柱力王先手替身。神圣之剑的配置在这支队伍中是必不可少的，在特拉奇昂无法突破对方的鸟蛋联防时，剑盾魂的双刀就可以发挥非常大的作用了。

组队思路讲解

起初组这支队伍是在六代的最初期。那时，MEGA卢卡里奥还没有被禁止，初衷是想组一个以MEGA卢卡里奥为进攻核心的沙暴队。

首先，考虑到巨甲龙和MEGA卢卡里奥的属性在联防上有所重复，所以优先选择了巨嘴河马作为撒钉手+天气手。然后，在六代恶系、鬼系也得到了很大增强的情况下，自己的五代队伍中，很多联防都挡不住恶系和鬼系，甚至经常被推队。那必须有一只精灵能够抵抗恶鬼系，而优先考虑能够同时抵抗恶鬼系的恶系精灵，月精灵和勇武秃鹫就是两个非常好的选择，而勇武秃鹫具有防尘特性，以及其飞行属性能和地面系的巨嘴河马相呼应，再加上六代驱雾也得到了清钉子的效果，于是就选择了勇武秃鹫。

之后考虑的是如何防龙系进攻和高速旋转的精灵，全精灵之中，只有一只精灵能够做到这一点，那就是剑盾魂。所以现在的队伍是，巨嘴河马+MEGA卢卡里奥+勇武秃鹫+剑盾魂，但整体队伍没有精灵能够挡水系技能，以及缺乏队医，于是我加上了雪拉比。

但经过实战发现，整支队伍太怕蜻蜓点水，于是将雪拉比换为假面玫瑰，但假面玫瑰的耐久太差，而且没有再生力的支撑很容易被压血，所以才选择了球桶菇。最后再加了一只洗衣机电鬼加强对水系技能以及整体队伍的联防。这就是这支队伍最初的版本了。

很可惜MEGA卢卡里奥后来被禁，于是我不得不把这个位置换掉，本队伍自身就有沙暴，所以我选择了与MEGA卢卡里奥定位相近的特拉奇昂作为代替。即现在的队伍：巨嘴河马+球桶菇+勇武秃鹫+洗衣机电鬼+剑盾魂+特拉奇昂。

队伍的威胁及应对

世上没有完美的队伍，这支队伍的联防虽然很强大，但还是非常怕爆发强大以及能站场强化的精灵，比如两种MEGA喷火龙，MEGA钢嘴娃娃，MEGA大力甲虫，水君，MEGA呆河马，上忍蛙等等。

喷火龙应对的方法就是特拉奇昂，特拉奇昂可以带上专爱围巾反制。其实

专爱围巾+舞剑也是可行的，利用对方的打落将围巾打落掉，之后可以进行舞剑或者直接进攻。MEGA钢嘴娃娃得依靠剑盾魂，洗衣机电鬼，球桶菇三点进行联防，而且还要试探其技能。理想状态是利用洗衣机电鬼的鬼火限制钢嘴娃娃的物理输出和血量，再用球桶菇和剑盾魂牵制以及巨嘴河马的地震将其击杀。总的来说，这队想完美防住各种钢嘴娃娃还是比较困难的。至于MEGA大力甲虫，只要不强化，挡起来就没有什么大问题。

水君和MEGA呆河马的问题是可以将球桶菇的淤泥爆弹或者欺诈改为净化之雾，以对抗其强化，要注意的是水君的压力特性，配合睡眠冥想会消耗本方很多PP，最好通过打落其剩饭和沙暴消耗其血量，以达到逼换的目的，只要水君和MEGA呆河马的血量不健康，那就不足为惧。

再来谈谈上忍蛙，不带生命玉的上忍蛙对本队并没有太大威胁，只需靠洗衣机电鬼即可，注意好血量就行。生命玉配置的话，也要注意洗衣机电鬼的血量，通过其他精灵的属性互补不断中转联防上场耗其HP，再通过剑盾魂的先制技能影袭收残即可。



重钢蟹队

接下来给大家带来的是春季赛正赛另一位进入八强的选手剩饭喵咪的队伍，其成员为：重钢蟹+洗衣机电鬼+勇武秃鹫+蘑菇斗士+皮可西+拉恩德伦斯灵兽形态，下面是详细介绍。



重钢蟹

铁头+冷冻拳+地震+思念头槌，特性净体，性格开朗，道具MEGA重钢蟹石

努力分配：252物攻/ 6物防/ 252速度

重钢蟹是这支队伍的核心精灵，事实上组这支队伍就是想用MEGA重钢蟹。在这里就跟大家聊聊剩饭喵咪对重钢蟹的理解。

《ORAS》中，获得MEGA进化的重钢蟹速度种族从70提升到了110，这一点可以说是天壤地别。原先能先手杀它的

精灵比如豪火猴、叠翅鲨龙、拉恩德伦斯等等现在反而会被技能丰富的重钢蟹秒杀。一句话，速度的提升让本来就高攻的重钢蟹获得了更多的压制对象。

配招方面，重钢蟹MEGA进化后其特性为硬爪，那么毫无疑问在技能上应该优先考虑带接触的技能。优先考虑的是双本思念头槌+铁头或者彗星拳，超本就不多说了，钢本的两个技能各有优缺点。铁头的好处是MEGA后110的速度种族能先手许多精灵，这时候30%几率的害怕效果就可以期待了。彗星拳的问题在于命中不满，但是一旦打出了特效就很容易推队。比如对着常规的驱雾MEGA铁甲螳螂，子弹拳打过来不疼不痒，如果用蜻蜓点水回转则需要换上其他精灵吃下别人的攻击，这时就大可以使用彗星拳来拼特效了。但考虑到一个本系的命中问题，所以我更推荐铁头，效果更稳定。

剩下两个技能的选择，冷冻拳可以打击蝠蝎、拉恩德伦斯和叠翅鲨龙等四倍克制的精灵，地震则可以打炎钢兽和血量不满的剑盾魂。这里分析比较一下臂锤和地震这两个技能，很多重钢蟹选择臂锤而不选择地震主要有两个原因，一是臂锤是接触技能，二是为了秒杀巨甲龙、铁螯龙虾、铁盘坚果等精灵。不得不承认秒这些精灵是个优势，但是在更多的情况下，重钢蟹遇到的天敌是带坚硬头盔的呆河马和盔甲鸟等精灵。臂锤命中不满，而且减速度的副作用会让自己丧失最重要的先手优势。其实对付巨甲龙只需要通过一定操作压制对手HP，针对铁螯龙虾更好的办法是带雷电拳。至于铁盘坚果，臂锤其实经常秒不掉极限物耐的铁盘坚果，反而因为接触，被对面的特性和坚硬头盔影响，还有寄生种子+保护各种蹭血，也不舒服，其实对重钢蟹来说，铁盘坚果这种对手还是交给队友吧。所以，个人认为地震更佳。重钢蟹技能确实丰富，还有升力拳、草绳、子弹拳等等，各有优点，这里就不细说了。

最后提一下MEGA的时机。上文也讲到了MEGA前后的速度是天壤地别，很多原先能秒杀你的东西会被你先手秒杀，所以说把握MEGA机会也是很重要的。在这里我使用的方法是配合队友的蜻蜓点水/变压引出一些中速能打击的目标，比如洗衣机电鬼变压吸引草毒盾牌，放出重钢蟹，完成MEGA。MEGA后重钢蟹的上场难度也会降低不少。

洗衣机电鬼

鬼火+高压水泵+变压+分担痛苦，
特性浮游，性格大胆，道具剩饭
努力分配：252 HP/124物防/132速度，其中物攻个体为0

洗衣机电鬼在本队是作为攻防枢纽般的存在，不仅可以抵挡重钢蟹的地火弱点，还能通过变压吸引草系来协助重钢蟹出场压制，自身也能对抗六代很热门的火矢鹰。

努力分配上，速度过了满速的手刀超人，这样可以先手鬼火。其他基本全给了物理耐久，保证了生存能力。

其他的没什么好说的，洗衣机电鬼十分万金油，能适应各种类型的队伍。

勇武秃鹫

蜻蜓点水+驱雾+羽休+欺诈，特性防尘，性格淘气，道具剩饭

努力分配：252HP/20物攻/88物防/148特防

加入勇武秃鹫是同时考虑到联防、工兵、反制型物盾以及另一个掩护重钢蟹的手段。这样看来，没有比勇武秃鹫更好的选择了。因为六代钢不抗鬼恶，而重钢蟹的属性又有超，一下子变得非常惧怕鬼恶精灵，比如耿鬼、手刀超人、剑盾魂等等。勇武秃鹫的属性和重钢蟹互补不错，还能蜻蜓点水和驱雾，这样的多面手确实也不多见。

道具和努力方面，由于勇武秃鹫常常需要吃下特攻技能的输出。在这支队伍里，剩饭的续航比起坚硬头盔更重要的。特防加到吃一下石砾的伤害后，在剩饭的作用下不会被满特攻耿鬼用两次淤泥波动秒杀的程度。物攻上，考虑到队伍对藤王蛇有些难办，在这里特意用了20点努力保证其蜻蜓点水必破6HP努力的草蛇替身。

技能方面，羽休保证续航能力，诈骗作为反制物攻强化的手段，驱雾能清理钉子和双墙，最后一个技能我选择了蜻蜓点水，这里再次强调一下这个技能。在这支队伍里，蜻蜓点水能更好的为重钢蟹出场做准备。秃鹰的主输出只有诈骗，这样很多诸如MEGA雷电兽、电鬼一家、替身毒疗袋鼠的精灵会对着它无脑上场，蜻蜓点水能很好地解决这一被动局面，同时配合钉子也可以有效控制对面的血量，把一些健康精灵的血量压入重钢蟹的秒杀线。还有个好处就是利用其本身超高的耐久扛下攻击并后手蜻蜓点水，比如MEGA露帕兔对上了勇武秃鹫，没带飞本的勇武秃鹫可能打不过带了鼓掌的露帕兔，但吃下一发不过半的飞膝踢后手蜻蜓点水让满血重钢蟹出场，就能反客为主。

蘑菇斗士

掌波+音速拳+岩石封印+种子机枪，特性技师，性格固执，道具专爱头巾

努力分配：252物攻/4物防/252速度

蘑菇斗士是这支队伍的第二打手。虽说队伍是围绕重钢蟹组的，但是全队就这么一个输出的话也太不靠谱了，毕竟重钢蟹不可能每局都有很好的机会。这支队伍中我看重的是蘑菇斗士，和重钢蟹联攻的同时也能提供先制救场。

努力选择极限物攻保证了输出最大化，能帮重钢蟹解决打不动某些水盾的难题，而蘑菇斗士打不动的草毒精灵重钢蟹则可以轻松应付。掌波能提供格斗系的稳定输出，打盔甲鸟和勇武秃鹫的伤害也很客观，特效有时候也值得期待。在队伍难以突破盔甲鸟和勇武秃鹫的时候，先上蘑菇斗士强行压血，再让重钢蟹突破也是常有的事情。

拉恩德伦斯灵兽形态

地震+蜻蜓点水+打落+石刃，特性威吓，性格开朗，道具专爱围巾

努力分配：252物攻/4物防/252速度

拉恩德伦斯灵兽形态是本队的高速救场的精灵，因此带了专爱围巾。为了配合道具和特性，所以选择蜻蜓点水配合，这样也让全队的机动性进一步提高，把握节奏。

选择拉恩德伦斯很重要的原因是他能免疫电系攻击，众所周知电免是对抗变压游击的核心力量，因此现在很多队伍都会准备这样的精灵。带了专爱围巾的拉恩德伦斯灵兽形态可以压制一些高速电系精灵，比如MEGA雷电兽、阴谋的波尔托罗斯等等，不过被锁招就是其弊端了。拉恩德伦斯的打落很多情况下可以打落盔甲鸟和勇武秃鹫的坚硬头盔，从而在需要蘑菇斗士强行破盾时提供更安全的输出环境，顺便也让本方的蜻蜓点水游击更加舒服。

皮可西

石砾+月之力量+火焰放射+生蛋，特性魔法守护，性格沉着，道具剩饭
努力分配：252 HP/4物防/252特防，其中物攻个体为0

皮可西是本队的钉子手+特盾，也是这支队伍最后确定下来的精灵。

配招上，本职任务石砾+续航技能生蛋+两攻反制没啥好解释的。努力全给了特耐，是希望它能够吃下大部分不克制的特殊攻击，比如雷电兽的十万伏特。不过皮可西还有一个重要任务，就是反制格斗系。虽说拉恩德伦斯灵兽形态也挡格斗，但是面对打落+冷冻拳的格斗系时也是心惊胆战，毕竟地震不能直接击杀对手。但是皮可西对格斗系的反制能力就强很多了，虽说只有4物防努力，但是满HP努力后还是能对抗多数格斗系的进攻的。

组队思路讲解

这是一支围绕重钢蟹组成的队伍。起初在研究其天敌时发现，重钢蟹所打不动的精灵大多是一些能力盾，比如月精灵、盔甲鸟、翻车鱼、呆河马、水君、巨嘴河马等。其中大多数精灵被毒菱克制，所以我一开始想的是毒菱假面玫瑰+重钢蟹的思路。后来发现现环境下的草毒精灵实在太多，毒钉没有想象中的好用，所以放弃了重钢蟹+UFO磁怪+毒菱假面玫瑰的思路，不过其实这个思路也挺不错的，大家可以试着组组看。

后来，我还是决定用更简单直接的游击战术控血、配合重钢蟹联攻联防的体系。首先确定的是带蜻蜓点水的勇武秃鹫和带变压的洗衣机电鬼。这两只精灵不仅在联防上能给予重钢蟹很大的支持，而且可以利用石砾和蜻蜓点水、变压控制对方精灵的血量，便于MEGA重钢蟹上场后一锤定音。特别提出的是洗衣机电鬼确实能和重钢蟹配合得相当好，刚才也提到了重钢蟹的许多天敌，可以发现这些天敌中除了月精灵外，洗衣机电鬼都能有效应对。

不过一支队伍不能只靠重钢蟹一只精灵输出，这样万一重钢蟹发生了意外，队伍的进攻体系就会几乎瓦解。因此我看重的第四只精灵是带专爱头巾的蘑菇斗士，帮助重钢蟹压制水盾的同时

也能提供先制救场。然后考虑到整支队伍速度线不够的问题，引入了拉恩德伦斯灵兽形态并携带专爱围巾提供先手能力并进一步加强队伍的游击能力，两个蜻蜓点水加一个变压确实可以经常让队伍处于良好的游击节奏中。

最后，我需要一只能出石砾，有优秀特耐的精灵。因为队伍较难对付MEGA喷火龙Y和MEGA大钳甲虫，需要用石砾的伤害压制，而且洗衣机电鬼主加了物防，队伍需要一面可靠的特盾。那么很容易就想到快乐蛋和皮可西了，考虑到皮可西的魔法守护特性能中转本队惧怕的鬼火，而且本身反制能力更强，因此就这样敲定了队伍的最后成员。于是这支队伍就完成了：重钢蟹+洗衣机电鬼+勇武秃鹫+蘑菇斗士+皮可西+拉恩德伦斯灵兽形态。

队伍的威胁及应对

当前版本已经没有特别完美的队伍了，因此队伍会存在一些天敌。本队比较难对付的精灵有上忍蛙、MEGA喷火龙Y、携带剧毒的剑盾魂和藤王蛇等等。

上忍蛙主要凭借着高攻击和高打击面使得它非常难挡，乍一眼看去，本队除了洗衣机电鬼确实没法挡住恶冰毒的上忍蛙，但也不是完全没有办法处理。本队的围巾拉恩德伦斯灵兽形态在速度上是超过了上忍蛙的，遇到上忍蛙时，可以依靠高特防的皮可西吃下除尘埃喷射以外的技能，再上拉恩德伦斯灵兽形态吃下尘埃喷射，就可以达到解场的目的。不过这样对先读有一定的要求，求稳的话可以先炮灰一只残血精灵，再上围巾拉恩德伦斯灵兽形态逼退上忍蛙。或者在开局试探阶段，让洗衣机电鬼先去抗一下伤害再伺机用分担痛苦。

MEGA喷火龙Y算是这支队伍非常惧怕的克星了，因为输出实在太高，即使是极限特耐的皮可西也吃不下两发大字火，如果是火焰放射的话还能勉强应对。这也是我推荐勇武秃鹫带蜻蜓点水的理由之一，不让MEGA喷火龙Y轻松控场。对付MEGA喷火龙Y的队伍要尽可能的做到场上保留钉子，毕竟他上场踩一下石砾就没了一半血，之后会轻松许多。另外可以考虑把皮可西的“火焰放射+生蛋”换成“许愿+保护”，上洗衣机电鬼中转一下MEGA喷火龙Y的火系技能，然后上皮可西挡下阳光烈焰，之后许愿保护耗掉晴天即可逼换下场。看到对手有喷火龙时一定要保留好拉恩德伦斯灵兽形态和MEGA重钢蟹，这两只是本队惟二比MEGA喷火龙Y速度快，可以做到先手击杀之的精灵。

一般不带剧毒的剑盾魂勇武秃鹫可以完封，这里提出的是携带剧毒，物攻个体0的剑盾魂。我们先讨论技能为王者之盾+替身+剧毒+影子球的剑盾魂。这种剑盾魂恶心在勇武秃鹫的本系欺诈打不破替身，然后剑盾魂通过王者之盾+剧毒蹭血，耗死本能挡住他的勇武秃鹫。遇到这种配置的剑盾魂时，我方换上带有火焰放射的皮可西就能解决，因为剑盾魂的影子球打极限特耐的皮可西也就三成血多一点，而剧毒会被魔法守护抵挡。如果遇到王盾双本剧毒的剑盾魂，则可以先用勇武秃鹫用欺诈对攻，先读对手用王者之盾变成盾形态时，上拉恩德伦斯灵兽形态进行压制。不过剑盾魂毕竟战术难以判断，应尽早试探出其配招以制定相应策略。

藤王蛇也是一个非常难缠的精灵，上文也提到过。这支队伍速度比藤王蛇快的只有拉恩德伦斯灵兽形态，而且属性上也是不挡草系的，而藤王蛇可以对着洗衣机电鬼、皮可西和锁了种子机枪的蘑菇斗士上场，机会非常好找。在这里建议先上勇武秃鹫应对，因为藤王蛇起手一般会选择替身或者直接绿叶风暴强行强化，这边勇武秃鹫可以吃下绿叶风暴+龙之波动/觉醒力的两下攻击并进行蜻蜓点水，掩护出拉恩德伦斯灵兽形态进行压制。

精彩比赛解析

下面给读者带来的是春季赛中两场精彩对战的导读分析。因为是实机比赛，没有战报只有录像，这里会给出每场比赛的录像及视频地址，大家可以在那里观看完整的对战，文本只会概述比赛过程及讲解重点回合。

第一场：春季赛第六轮 双剑 VS Sa Sa

比赛录像：PR4W-WWWW-WWXZ-STWW

视频观看地址：http://www.bilibili.com/video/av2200341/index_1.html



首先介绍一下双方的阵容。双剑是春季赛狂沙道馆的馆主，副馆主正是其本场对手Sa Sa。双剑的队伍是：盔甲鸟+吉利蛋+妙蛙花+沼王+耿鬼+霸王鳄鱼；Sa Sa的队伍是：铁甲螳螂+上忍蛙+特拉奇昂+洗衣机电鬼+莎娜多+拉恩德伦斯灵兽形态。

光看队伍的话，双剑是一个鸟蛋花沼的联防，耿鬼提供高速输出并阻止对手高速旋转清钉，霸王鳄鱼对抗哥特塞尔的捕获并提供打落和钉子手职能的体系；Sa Sa这边战术主体显然是蜻蜓点水+变压的游击战术（简称为UTVS战术）压制血线，再利用特拉奇昂和莎娜多暴力破盾，上忍蛙高速清场的联攻体系。考虑到Sa Sa队伍没有很好的抵挡妙蛙花攻击的手段，能抵抗妙蛙花双本的铁甲螳螂本身因为速度不够惧怕妙蛙花的催眠粉或觉醒火。因此队伍上看基本是个六四开的局面，双剑略占上风，胜负还要看双方的临场发挥。

这是一场汇聚了口袋对战各种精彩要素的比赛、大局观、先读、失误、人品和最后时刻才决出的胜负，这些都可以成为这场比赛的标签。双方的操作主要都是围绕血量控制展开的，Sa Sa这边为了破盾，拉恩德伦斯灵兽形态、洗衣机电鬼、上忍蛙前赴后继，在开局阶段失误的情况下连续打出了精彩操作一度压制局面。而双剑这边的核心任务就是保护关键盾牌的血量，面对对手中盘令人难以喘息的压制，合理地选择炮灰与反制手段，使双方战况进入胶着。



整场对战比较精彩的是十九到二十一回合。第十九回合，Sa Sa的洗衣机电鬼面对双剑的盔甲鸟。考虑到场上有石砾伤害的缘故，双剑选择先换沼王挡变压再换吉利蛋读高压水泵，希望保护好吉利蛋血量，不过Sa Sa的处理也很漂亮，变压打中沼王后，二十回合对着沼王继续变压读中吉利蛋，换上特拉奇昂，顺利把吉利蛋的血量压制到了一半以下。面对特拉奇昂，双剑的选择无非耿鬼沼王，耿鬼虽然免疫格斗，但害怕特拉奇昂先读石刃，沼王则惧怕特拉奇昂携带专爱头巾的肉搏，妙蛙花则因为缺少回复，踩钉子中转更加不稳，因此双剑表面看上去队伍很稳，但实际上操作压力也不小。不过这一回合Sa Sa的操作更加犀利，他看准了双剑会耿鬼沼王二选一，直接换上上忍蛙，果然双剑换上耿鬼，这样在吉利蛋只有半血不到的情况下，双剑的压力是很大的，只能选择炮灰掉手上的精灵。

之后，双剑主要靠自身队伍的联防能力和妙蛙花对Sa Sa全队的压制能力进行周旋，最后进入残局阶段，三十八回合的惊天逆转与四十二回合的无力回天令比赛回味无穷，而胜负已经不重要了。

第二场：春季赛半决赛第二场
Cheralu VS 剩饭喵咪

比赛录像：KJ7W–WWWW–WWXR–MHAC

视频观看地址：http://www.bilibili.com/video/av2277027/index_2.html



依旧先给大家介绍一下双方的阵容。Cheralu是本次春季赛最后的冠军选手，而剩饭喵咪的实力也很出色，他在夏季赛入职了狂澜道馆。本场比赛Cheralu的队伍是：玛利露利+月精灵+雷电兽+蝠蝎+炎钢兽+铁盘坚果；剩饭喵咪的队伍是：呆河马+大钳甲虫+钢钻鼹鼠+三颜龙+火矢鹰+仙精灵。

Cheralu的队伍没有清钉的精灵，虽然本身不太惧怕石砾，不过作为联防队来说，如果自己场上有石砾而对方没有是很吃亏的。剩饭喵咪虽然有钢钻鼹鼠包办了工兵的工作，但是大钳甲虫和火矢鹰都非常惧怕钉子，且钢钻鼹鼠被对手的五只精灵压制，面对炎钢兽也不敢贸然上场，压力也是不小的。不过综合来看双方的阵容没有特别明显的克制情况，胜负基本是五五开的局面。

这场比赛的过程可谓波澜壮阔。Cheralu的操作一直非常稳，前期铁盘坚果、月精灵和炎钢兽的协防滴水不漏。而剩饭喵咪在前期好像没有沉住气，大钳甲虫先读失误白白送掉，缺少了最能

有效压制对手HP的大将，而后炮灰钢钻鼹鼠的操作也是操之过急，接连的失误让他陷入逆境。这场比赛的看点就在于Cheralu在顺境中如何保持自己的优势，剩饭喵咪在逆风下如何把握机会，酝酿自己的反击。

全场比较关键的回合在后期，Cheralu剩下玛利露利+七成血月精灵+雷电兽+蝠蝎+炎钢兽五只，玛利露利剩一半HP左右，蝠蝎是残血状态。剩饭喵咪剩半血多的三颜龙+未上场的火矢鹰+被打掉坚硬头盔，九成血左右的呆河马+比较健康的仙精灵四只。双方场上都有石砾，当回合是专爱眼镜三颜龙对炎钢兽，炎钢兽基本是满血的。



对Cheralu来说，比较头疼的是三颜龙的高输出游击，因为玛利露利踩石砾后可能抗不住两下恶之波动，但能挡住流星群；上月精灵则害怕对手蜻蜓点水换上仙精灵并许愿复活三颜龙，炎钢兽本身拼不过三颜龙而且必须保存血量对抗仙精灵，但是如果炎钢兽留场，则可能读中对手的蜻蜓点水或者流星群。这个回合如果不想损失战力的话，选择就是三个：留场喷烟，换上玛利露利或者月精灵。

不过事实上处于劣势的剩饭喵咪心理压力更大，自身血量并不健康的三颜龙面对炎钢兽+玛利露利+月精灵的联防，而且又被下了石砾，继续选择蜻蜓点水有点自寻死路的感觉。不过恶之波动和流星群的二选一非常艰难，如果对手的三个选择的几率是相等的，那么恶之波动有三分之二的机会受益，流星群则有三分之一，强行算上蜻蜓点水的话，相当于把这次受益的机会再度延后。那么剩饭喵咪究竟选择了什么？这一回合的结果又是什么？留个悬念，大家自己看视频吧。

这里要分析的是另外一种可能，那就是Cheralu主动炮灰放弃这场博弈，Cheralu剩下的精灵当中，蝠蝎能发挥的作用是最有限的，如果三颜龙攻击，则蝠蝎炮灰，如果三颜龙选择蜻蜓点水或者流星群未命中，则还能蹭毒疗回血。假如蝠蝎炮灰，Cheralu就可以直接上MEGA雷电兽压制三颜龙，有觉醒冰或者变压两种选择。这里选择变压相对更合理，如果剩饭喵咪选择换人，那么换上的只能是仙精灵，MEGA雷电兽变压后换上玛利露利后直接嬉戏，考虑到呆河马没了道具，上场踩石砾再挡住这次攻击的压力还是有点大的。如果剩饭喵咪选择留场，由于之前恶龙两招已经用过，可以轻松换上中转的精灵。实战中或许Cheralu考虑过炮灰，但是他最后还是选择了保留有生力量，他选择了留场、换月精灵或玛利露利中的一个。而这次选择，确实也很大程度上影响了双方后面操作的走势。

好了，至此本辑的关于大师赛的介绍及战术分享就到这里结束了。如果大家感兴趣的话可以一起进群交流，也可以去我们的视频发布网站、官网和微博上留言，大家的参与就是对我们最大的支持。顺便欢迎各位读者朋友参加夏季赛。

文/新房客　编/马修

口袋妖怪卡片游戏 岩浆篇

各位口袋玩家大家好，在这一辑的栏目中笔者将继续给大家介绍美版全新的海洋团与岩浆团的套牌——Double Crisis（双重危机）。如上一辑所说，这套牌中一共有34张卡片，卡片全部重新绘制与修订，让人大开眼界。上一辑我们已经介绍完了海洋团的卡片，这一辑就来看看岩浆团的卡片吧！





岩浆团的火山骆驼

岩浆团的圆顶骆驼有70的HP。它只有一个技能Ember（火花），基本伤害为30。岩浆团的圆顶骆驼的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。右下角的杂兵介绍道：“无论货物多重，我们都能很轻松地将其运往目的地，太感谢圆顶骆驼了。”如图片所示，圆顶骆驼们在运送货物……

进化以后的岩浆团的火山骆驼有110的HP。它的能力为Burning Draft（燃烧气流），在我方进行攻击之前可以在废牌区内寻找一张格斗或火系的能量卡给这只口袋妖怪携带上。它的攻击招式只有一个Flame Ball（火焰球），基本伤害为60，使用后从该口袋妖怪身上移动一张基本能量卡到我方后场的口袋妖怪身上。岩浆团的火山骆驼的弱点为水×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。右下角的杂兵介绍道：“火山骆驼凭借它那能对抗火焰的能耐，时常在救助队员时扮演重要角色。”卡片上画的内容倒是与介绍十分相似呀！



岩浆团的念力土偶

岩浆团的天平土偶有50的HP，它只有一个技能Telekinesis（心灵促动），本次攻击给我方对手的任意一只口袋妖怪造成20点伤害，本次攻击不计算弱点与抵抗力。岩浆团的天平土偶的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为一张能量卡。右下角的杂兵介绍道：“它们发现敌人时就会一起发出叫声来通知我们，对我们帮助很大！”

进化以后的岩浆团的念力土偶有90的HP。它的能力为Magma Switch（岩浆交换），在我方回合进行攻击之前，我方可以从任意一只口袋妖怪身上移动一张普通能量卡给我方的岩浆团口袋妖怪。岩浆团的念力土偶的弱点为超能×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。右下角的杂兵介绍道：“念力土偶发出的光线可以抓住敌人让他们无法移动，它最为擅长远距离攻击。”



岩浆团的哥特拉王

岩浆团的小哥特拉有60的HP，它只有一个攻击招式Gnaw（啃），基本伤害为10。岩浆团的小哥特拉的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为两张能量卡。右下角的杂兵介绍道：“小哥特拉甚至可以毁灭钢铁，它们可以快速地破坏并吃掉敌人的船只。”如图所示，这些小哥特拉正在一起吃着海洋团的舰船，好厉害啊……

进化以后的岩浆团的哥特拉兽有90的HP。它的第一个招式依旧是Gnaw（啃），基本伤害为30；第二个技能为

Take Down（突袭），基本伤害为60，使用后该口袋妖怪自身受到10点伤害。岩浆团的哥特拉兽的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为三张能量卡。右下角的杂兵介绍道：“当哥特拉兽使用突袭时，它那坚硬的身体爆发出的能量足以摧毁混凝土建筑。”

最终进化的岩浆团的哥特拉王竟有140的HP！它的第一个技能为Rock Stomp（岩石践踏），基本伤害为40×，我方可以从口袋妖怪身上丢弃任意数量的格斗能量，本次攻击的最终伤害为40×丢弃的能量卡数量！第二个招式为Boulder Storm（圆石风暴），基本伤害为120，攻击中后对手后场的口袋妖怪也将各损失20的HP。岩浆团的哥特拉王的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。右下角的杂兵介绍道：“哥特拉王头上的钢铁之角可以击碎任何防御措施，不管对方有多强壮。”



岩浆团的古拉顿EX



岩浆团的古拉顿EX。它的能力为Power Saver（节省能源），如果场内有少于4只的岩浆团的口袋妖怪，那么岩浆团的古拉顿EX便不能攻击。攻击招式只有一个Magma Quake（岩浆之震），基本伤害为80+。查看对手口袋妖怪，身上若有伤害指示物，那本次攻击便追加80点伤害。岩浆团的古拉顿EX的弱点为草×2，无抵抗力，交换消耗为四张能量卡。这张卡下面没有介绍，同时也是笔者套牌中唯一缺少的一张卡，但海皇牙的却有两张……太悲剧了。

岩浆团的大狼犬

岩浆团的土狼犬有60的HP。它的第一个技能为Infiltrate（渗透），能让对手展示其手牌；第二个技能为Bite（啃咬），基本伤害为20。岩浆团的土狼犬的弱点为格斗×2，抵抗力为超能－20，交换消耗为一张能量卡。右下角的杂兵介绍道：“土狼犬的鼻子能分辨任何气味，对侦查工作得心应手。”

进化以后的岩浆团的大狼犬有100的HP。它的第一个技能为Bite（啃咬），基本伤害为30；第二个技能为Hostile Fang（敌意之牙），基本伤害为80＋，如果对手的口袋妖怪为海洋团的口袋妖怪，本次攻击便追加40点伤害。岩浆团的大狼犬的弱点为格斗×2，抵抗力为超能－20，交换消耗为一张能量卡。杂兵介绍道：“这只口袋妖怪对主人十分忠心，它会不惜一切为保护同伴战斗到底。”



岩浆团的利爪猫

岩浆团的利爪猫，说起来十分变态，笔者买了N包卡片以后，唯一没有收集到的除了岩浆团的古拉顿EX之外就是海洋团的剑牙蛇了……这明明是一张十分常见的卡，最后还要Ebay去买才买到，不过饭匙蛇的对手利爪猫的卡却有了6张……岩浆团的利爪猫有90的HP。它的第一个招式为Call for Family（呼唤家人），从我方套牌中寻找两张基本的岩浆团口袋妖怪卡并放入后场区，之后洗牌。第二个技能为Team Play（团队合作），基本伤害为20×，本次攻击的最终伤害为20乘以我方后场岩浆团口袋妖怪的数量。岩浆团的利爪猫的弱点为格斗×2，无抵抗力，交换消耗为一



张能量卡。右下角的杂兵介绍道：“你可以承受的住对什么都无所畏惧的利爪猫的强悍攻击吗？”

岩浆团的管理员、岩浆团的杂兵

Team Magma Admin（岩浆团的管理员）是辅助卡，使用以后从废牌区内寻找三张岩浆团的口袋妖怪并放入手牌中，每回合中只能使用一张辅助卡。

Team Magma Grunt（岩浆团的杂兵）是辅助卡，使用以后从我方手牌中丢弃一张能量卡，之后再抓三张牌。如果你丢弃的卡中有岩浆团的口袋妖怪卡，那就再多抓一张牌。每回合中只能使用一张辅助卡。



岩浆指针器、岩浆团的超级球

Magma Pointer（岩浆指针器）是一张物品卡，卡片上有一个攻击招式。这张卡可以给任意岩浆团的口袋妖怪携带，携带之后它们便可以使用这张卡上的攻击招式，不过依旧需要支付攻击所需的能量卡，使用岩浆指针器进行攻击可以给对手后场的任意一只口袋妖怪造成20点伤害。我方回合中可以无限次使用物品卡。

Team Magma's Great Ball（岩浆团的超级球），从我方套牌中寻找一张基本岩浆团口袋妖怪卡与一张普通格斗能量卡，查看之后放入手牌中，洗牌。我方回合中可以无限次使用物品卡。



岩浆团的秘密基地

Team Magma's Secret Base（岩浆团的秘密基地），这是一张场景卡，每当双方将一只基本口袋妖怪从手牌中放入后场区时，如果那只口袋妖怪不是岩浆团的口袋妖怪，便给那只口袋妖怪附上两个伤害指示物。



双重格斗能量

Double Magma Energy（双重格斗能量），本卡只能给岩浆团的口袋妖怪携带，在回合结束后需要将这张卡丢弃。这张卡只要是给岩浆团的口袋妖怪携带，就可以代替两张格斗能量卡。如果这张卡给其他的口袋妖怪携带上了，请直接丢弃。



到这里，岩浆团的卡片就全部介绍完了，同时双重危机系列的34张卡也全介绍完了。这一辑的篇幅比较短，也算是小休闲一下吧！大家是更喜欢海洋团还是岩浆团呢？最后胜利的到底是哪一方呢……谜一般的结局，咱们下辑再见！

www.dooland.com

PM手办实物制作教程

——《结晶塔的帝王》炎帝

各位朋友大家好！久违的口袋妖怪相关周边自制教程又来了，说起来上次还是《口袋玩家》辑数个位数的时候（好遥远）。这辑带来的是口袋工作室精品馆的GK手办。成立于2014年11月的口袋工作室，一直从事口袋妖怪原创同人系列GK手办的设计制作，已经出品了水君、大岩蛇、风速狗、大钢蛇、超梦和炎帝6款原创精灵，这辑带来的就是炎帝的制作。

文/stefan　编/马修

■什么是GK手办？

在进入正文前，先说说什么是GK，GK是Garage Kit的缩写，字面意思就是套装模件，很多人会误解为树脂材质的人型作品，其实特指的是未涂装的模件。由于在开模的复杂度上有着很高的难度，因此价格一般都比较昂贵。因为树脂材料的特性，很适合表现非常细致的细节部分和人物。大部分手办都是工厂提供的半成品白模，需要自己动手完成打磨、拼装、上色等一系列复杂工艺，而且难度远大于一般模型制作。单单从上色来说，需要一定的美术功底以及喷笔这样昂贵的涂装工具。

1.准备材料



原型制作：笔刀、精雕油泥、刮刀、雕刻刀、修平刀、酒精灯等。



导膜：硅胶、AB水等。



打磨修补：砂纸、AB补土、牙膏补土，水补土，模型原子灰等。











上色：抽风机、气泵、喷笔、油漆、稀释剂、海绵垫、上色夹、毛笔等。

2.开始制作

这里拿底座举例，炎帝属于火系，所以本次炎帝也使用火焰底座，底座平面部分使用雕刻刀切割获得，雕刻刀切口为平面，所以切出来的部分也更加平整。火焰则是利用手指和刮刀结合，先捏出一个个凹面，再用刮刀进行修平处理，这个步骤很考验原型师的手指功夫和修平技术。最后用酒精灯抛光。

雕刻过程

雕刻应该说是原型制作中最难也是最重要的部分，根据原创图样进行雕刻，保证每一个部分都符合炎帝本身样貌和气质。





分键过程

为了保证炎帝涂装的美观和精确，一共分为22个部分，客观来说，这种分件在口袋妖怪系列中非常少见。



分键过程

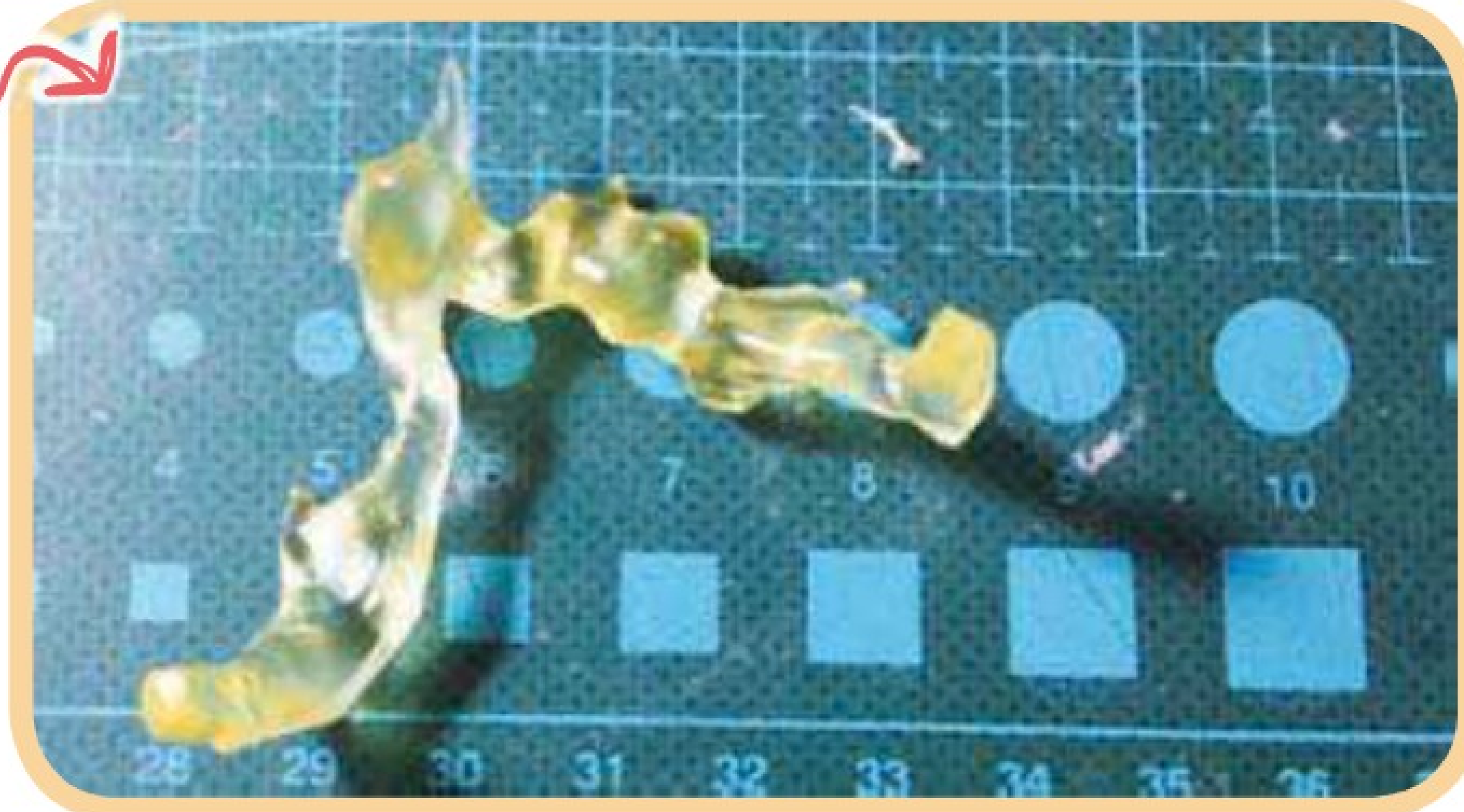
在制作模具过程中，选择合适的进浆口和出气口是非常关键的一个步骤，选择错误会导致导膜过后，手办不完整或者空洞。



使用硅胶制作两半模具，硅胶固化剂2%左右，硅胶模具有一个合适的硬度，这样能更好地导膜，同时增加硅胶模具的使用寿命。

本次的火焰使用的是透明火焰，特别说明：为了增加火焰的光泽度，在完成透明火焰之前，使用不透明火焰打磨、喷光油处理。

※导膜过程不止一次，在第一次修补完成后还需要继续导膜。

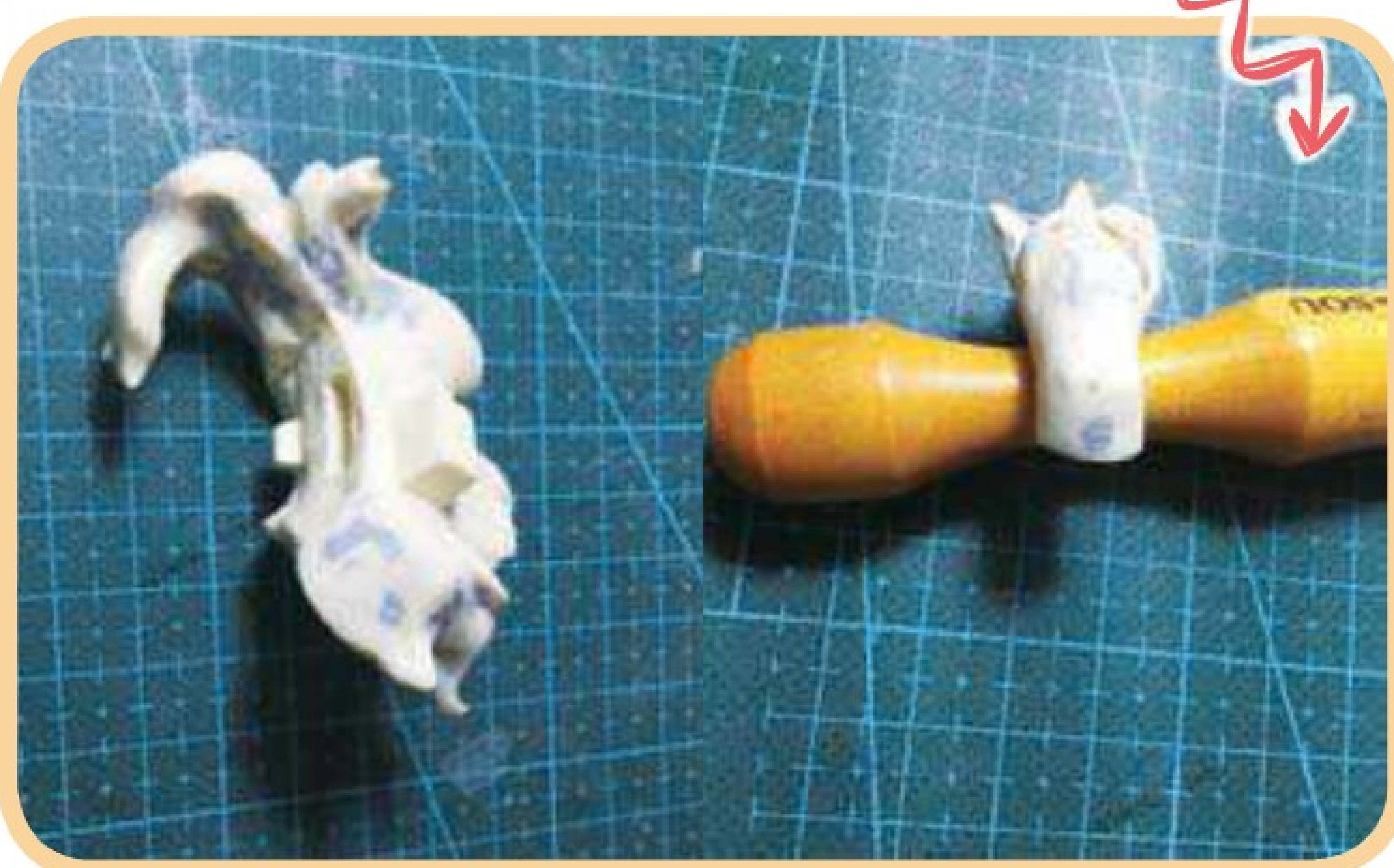


打磨过程



打磨方面，虽然在油泥处理阶段表面已经很光滑，但是表面任然需要抛光处理，除了去掉分模线以外，其余部分任然需要打磨，第一次打磨是利用模型原子灰修补，保证水口切合面的平整。

第二次翻模后使用牙膏补土和ab补土修补，喷水补土寻找未找到的漏洞进行修补，保证第二次导膜不会出现表面不光滑和破损的情况。特别说明：第一次打磨对火焰的处理要格外细致，第二次导膜出透明火焰就只对分模线进行处理，其余部分不进行处理。





打磨修补过程中也有很多难点，原型中有很多死角，这些死角都是手不能触及的地方，这时候可以自己制作一些打磨小工具。



上色过程

打磨完成后，先上一层水补土，检查表面是否平整，没有问题的话就可以调色了。





调色按照原图色调进行调配以保证和原图一致，把零件一个一个用夹子夹好插在海绵垫上，方便上色。

然后调好喷笔喷涂，喷笔与零件之间保持大概20～30公分距离，不要太近，容易堆漆。均匀地喷涂。





所有颜色喷涂完毕后静置一天左右，最后喷一层保护漆即可。

完成

经过简单的组装和粘合，炎帝就这样帅气出现了，底座的透明件和涂装很漂亮，本体也很妖娆，涂装上确实有一种大气的感觉，没发现有明显溢色的地方，细节方面很到位。



3.成品鉴赏

上色过后
让我们来
看看成品吧



脸部的处理很到位，牙齿舌头，还有头冠都相当霸气，毛发飘舞的样子也做得很到位，背后的云也处理得很灵动。

炎帝的正面几乎是看不到脸的，因为仰天咆哮。





从这个角度来看，相当具有力量感，而且在这个方向上不管是背上的云还是背上的刺都衔接得非常好，可我还是觉得云如果再做松软一点就好了，不过瑕不掩瑜，这样处理也不错，而且腿部的分件上掩盖了分模线，背部的接口部位也严丝合缝，非常好。

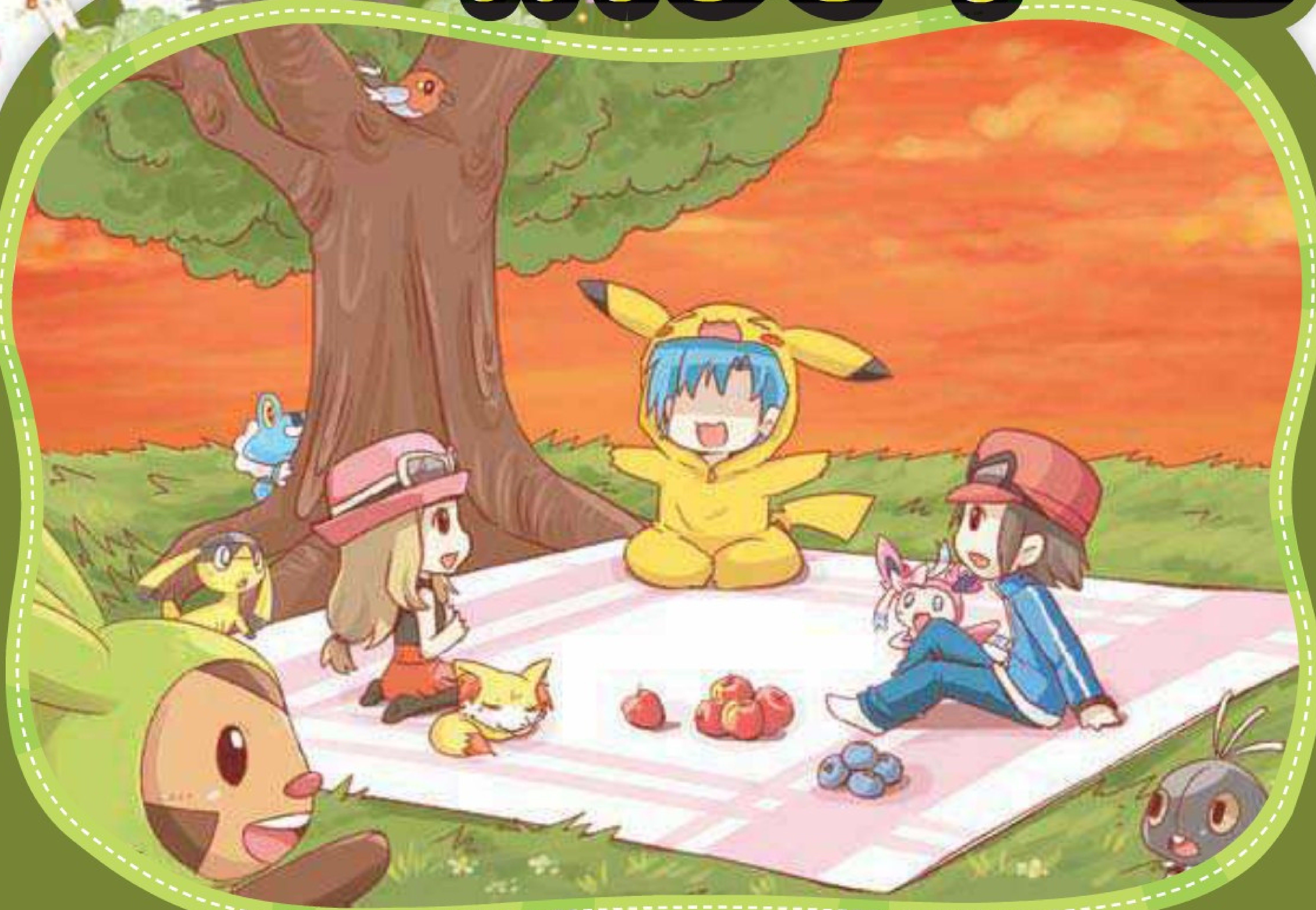
这个角度还有一个透明件，三个面的透明件松弛有度，虽然不大，但是非常有感觉。



好啦，有关炎帝的教程就讲解就到这里，想了解更多关于口袋工作室的趣事，就关注我们的微信公众号吧（搜索口袋工作室精品馆或者扫描二维码），有更精彩的内容等着你！

栏目主持 马修

精灵中心



时间过得真快，一转眼2015年也快过去一半了，而这半年来，似乎只打了两三个游戏，这在刚出校门那些年简直是不敢想象，不过忙碌的好处就是充实，不会觉得自己在虚度光阴，而不足则是：忙了一圈发现自己最后也没留下什么，只不过换种形式去虚度光阴。不过话说回来，不管做什么，时间总是在流逝，关键是，给自己一个始终能享受快乐的游戏心情来享受游戏、享受人生，这个似乎更重要呢。大道理讲完，开始我们本辑的“精灵中心”吧！

《漆黑》

《漆黑》算正版游戏吗？我奇怪地抓到了一只蓝色的巨翅蜻蜓，而且还在狩猎场意见一只波克斯基（光翼兽）。

广西 梨善鹏

昴星团：《漆黑》是改版，没有正版的。

库玛：官方出过《白》和《黑》，但没出过《漆黑》……

阿鲁：少年，你该不会是花钱买的卡吧？

马修：改版游戏，既然是改版，出什么事情就也都不用奇怪了。

无花费通关

《口袋抓取方块》的难度真不小，使者全程无花费通关，到第90关就被卡得死死的。

南宁 曾包

库玛：所以要一直坚持不氪金么？

阿鲁：要不要尝试下氪金后爽到飞起的感觉？

昴星团：然后看钱包瘪到落地么？

马修：不氪金不等于不花费，曾同学可以参考下本辑刊登的喵喵关卡刷钱攻略。

要告别游戏么？

任天堂他……竟然出手游了！这是要我告别游戏么？5555，好难过……

中山 胡白白

昴星团：胡同学先别着急退坑，观望观望……

马修：从本人目前深陷的两个任天堂的氪金游戏看，老任的氪金还是蛮良心的。

阿鲁：做手游他不也还是叫任天堂吗？

库玛：虽然不知道以后会怎样，但还是希望好好做游戏。

21岁大叔

刚认识一个21的大叔，原来他一直在关注《口袋》。那种找童年的人身边已经不多了。

武鸣 火车

马修：21岁明明很年轻啊（泪）。

库玛：21岁的……大叔？

阿鲁：你们看下火车同学的年龄，不就知道她为什么称呼21岁的为大叔了么。

昴星团：有爱就行，年龄可以无视。

要不要这么巧

我的《Y》是在学校旁的代购店买的，去取《Y》时还和一学姐的《Y》搞错了，去取《α蓝宝石》时又看见有人买了《Ω红宝石》……要不要这么巧？

南昌 郑曼琳

马修：竟然有种很羡慕的感觉。

阿鲁：于是你还没和你学姐联机过？

昴星团：然后你继续只在QQ上和小伙伴们聊《口袋》么？

库玛：学校里这么轻易遇到玩《口袋》的，郑同学肯定很开心。

玩家画廊扩大版·新年快乐



广州 小智

马修：很赞的图啊，可惜被我刊登晚了。

玩家画廊扩大版
原始古拉顿乐



深圳 未来

马修： 看未来同学这画才留意到，古拉顿原始形态貌似比原来要长出不少。

玩家画廊扩大版
红红火火



超仔

马修： 很棒，而且本人和其他口袋妖怪的画风不同，独树一帜！

同城联系QQ

同城联系QQ主要目的是方便在各个城市的玩家间能彼此联系上，同时也方便大家在网络上结交更多的口袋玩家。想在这里和大家获得更广泛的交流，在调查表个人信息栏下“我愿意公开QQ”前面打上钩，我们就会在这里登上各位的城市、昵称和QQ号。已经刊登的各位读者朋友们，在填写回函表时就不用在前面打钩了，如果有新QQ或者旧QQ因被盗等原因作废，也别忘了在调查表里和小编说下。另外，已经超出12辑的，我们也会在这里重新刊登。

城市	昵称	QQ
包头	千年の煜	1344418506
汕东	levtro	871714409
沈阳	忧郁の蓝圣菇	2457549930
沈阳	幻影	2350010071
天津	PM2.5	2210109360
无锡	WIND	1435336249
武鸣	闲健宇人	1808998128
西安	萝卜	982103827
湛江	飞机	1193440980

收集差不多了

收集稀有的口袋妖怪，幻之精灵已经差不多齐了，最近用金色的古拉顿换过一只蓝色梦幻，谁有玛娜菲、阿尔修斯不想要的，可以找我哦。

大连 lzy

库玛： 这真是别人的卡带，连神兽都是闪光的。

昴星团： 而且还互相交换……你们到底有多壕？

马修： 虽然我因为个人rp关系遇闪率很低，但还是觉得，闪光神兽互换有够夸张……

阿鲁： 其实我想知道，你们到底用没用过黑科技？

希望送卡贴

希望赠品里能送卡贴。

福州 郑楠

马修： 脑子短路，卡贴是什么？

阿鲁： 往卡上贴的装饰品么？

昴星团： 等等，好像是解锁运营商绑定手机卡的……

库玛： 不会吧？看下这位读者年龄，要求的应该没这么高端。

86辑调查之你玩《口袋》最近忙着做什么？

掉进“口袋氪金方块”的大坑里了，刷刷刷，刷得好爽！
福州 王雨

把口袋妖怪收集来，抚摸、抚摸……萌萌哒，我是不是特别闲？
天津 Chu

学生党玩的时间不多，但还是会抽空玩，一般是玩1～2个月吧。
福州 YZ

不停地玩，往透里玩，挖掘所有要素，完全掌控游戏！
西安 银

孵蛋，要孵出带闪火耳狐！
乌鲁木齐 辣条

忙着《大家的口袋妖怪大乱斗》，前作没玩，没想到这么赞！
大连 李海

在跟群里的小伙伴们组织一次小范围的线下聚会，希望大家能玩好。
上海 波加曼

还在《ORAS》里收集，断断续续地玩，神兽还没捉齐呢。
广州 王晨

才买机器和游戏，从《Ω红宝石》开始。
苏州 Sunny

补《口袋迷宫》，我是不是很不与时俱进？
吉林 莱因

87辑调查之你正统《口袋》你一般玩多久？

开金手指一个月，然后隔几个月再玩。不开的话可玩性更强，但是没耐心刷蛋，因为碧琴的关系特别想要沙闪，刷到了就不执着个体值之类啦。
深圳 小悠

好久，一般要两周左右。
南宁 闲健宇人

通关两周左右，之后就有一天没一天地孵蛋。
厦门 进击的竹笋君

一般可以玩一年……不过一般玩不了那么久，机子就被没收了233。
南昌 青色de璃

三个月吧，正常进度玩，然后慢慢研究。
石家庄 小Z

最快速度通关，然后研究战术到下一作……
北京 DDY

应该是玩到下一作公布吧。
本溪 青瓜

最少半年，可以挖掘的要素太多了。
兰州 坤

通关后一直玩PO的……算不算？
厦门 下雨天

我的六世代的正统《口袋》还没开始，求捐助《X·Y》或《ORAS》。
昆明 Betty

好友狩猎场·《X·Y》FC码交流场

该栏目的创立 初衷是方便《X·Y》的玩家提供扩大好友狩猎场，如今新作《ORAS》已经发售了半年多，因此有关FC码交流相关的条目也在回函表上撤下来，是否恢复则看大家需要，而以前一些漏放的我们也依旧会在该栏目下放出，以方便玩家之间交流。。

昵称	Mii名字/游戏中ID	FC码	精灵·属性	联系方式
沙芳源	—	0963-1783-2162	—	QQ：1296998716
飞机	15	3952-8301-4066	电：伦琴猫、电蜥蜴、顽皮弹	QQ：1193440980
PM2.5	Coffee	3325-3298-5691	地系	QQ：2210109360
why	—	3926-6429-5385	—	QQ：296446616
李跃	YY	4570-8060-0983	水系	QQ：973835215

通缉令

以下作者或其熟人见此通缉令后，请速用Email与小编取得联系，以便早日为各位发放稿费及样书，超过12辑的就不在这里刊登，如果有发现样书及稿费未能及时发放的，也请联系小编，邮箱地址：pgking@263.net，标题请注明“口袋玩家”字样。

笔名	刊载辑数	栏目	名称	需要提供信息
菲陆斯	81	口袋画廊	《特别篇》小智	联系电话
lixunsky	81	口袋画廊	蔷薇十字	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话
爱喜·欧希☆	77	口袋画廊	金香仙子	姓名/稿费发放方式/地址邮编/联系电话

www.doolang.com

玩家画廊 口袋版

广州 蔡业祁

马修：好大的一只红色……海皇牙。



宁波 考涩威士忌

马修：这是一个沼跃鱼都卖萌的时代……



佛山 队长

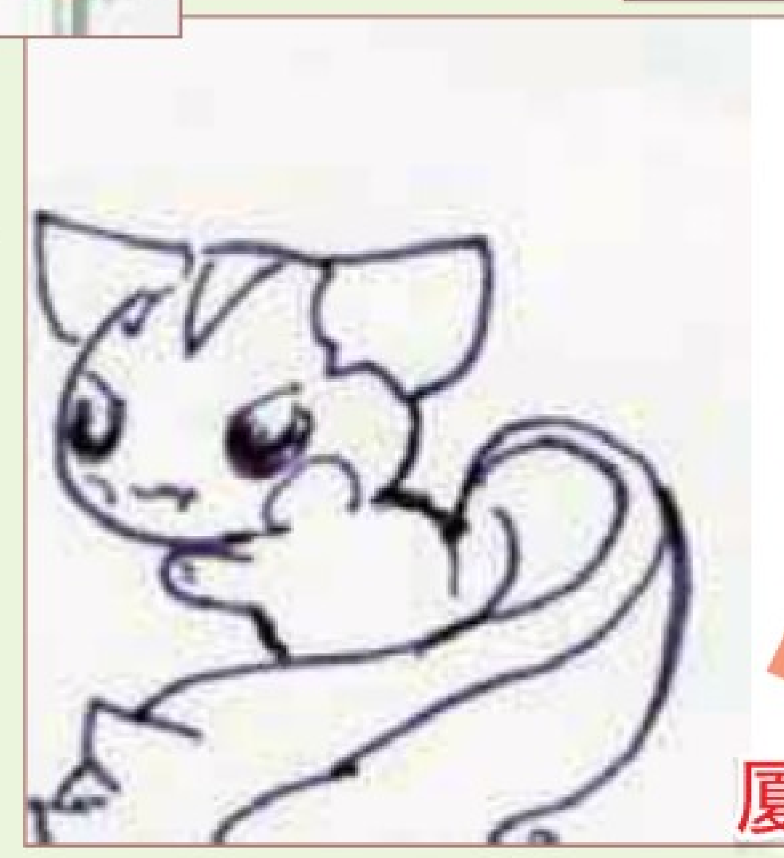


马修：这张看起来是真正的自画像。



江阴 樊静

马修：这种风格很简洁啊。



马修：松鼠神不管什么时候都这么可爱。

厦门 火稚

口袋聊天室

《口袋抓取方块》的攻略好及时啊，小编应该课了不少钱吧？给个充值建议呗？充多少划算？

桂林 雪米

马修：前期赶上浏览器BUG还是省了不少钱的，但是后来还是为了快速出攻略充值了五六百，大家慢慢玩的话其实没必要这么充值，甚至可以通过刷金币来一分不花。

方块游戏竟然也能做攻略？感觉三观被颠覆了。然后发现我竟然真的需要攻略！我把我自己也颠覆了……

长沙 Tian

马修：不得不说还是游戏做得好，接触上作《战斗方块》之前，我也没想到竟然能把方块游戏写成攻略，还帮了不少玩家。

绘画水平太渣，画自画像里怕修叔笑话。但还是觉得那里空着很浪费呢。

佛山 胖J

马修：别怕笑话嘛，自画像本来就是大家互相涂鸦娱乐的。

要不要开一个分享秘密基地的专栏？

沈阳 忧郁の蓝圣菇

马修：听起来似乎不错诶，但图片的投稿似乎是个问题啊。

《口袋》很神奇，能把不同的人们联系在一起，还能增进感情，我想我还会一如既往地喜欢的！

深圳 Vin

马修：所以说，当初策划出《口袋》的田尻智的确是鬼才。

虽然一直没注意，但调查表上的好友狩猎场貌似没了？

广州 Joe

马修：毕竟《ORAS》都发售半年了嘛，所以就撤销啦。

对《口袋》很有爱，但我我主要用在抓怪与养怪上，对战用的情况挺少的，这样好么？

保定 沙芳源

马修：很正常，正是因为满足不同玩家的不同喜好，所以《口袋》才一直这么火。

在我和另一同学的“帮助”下，成功地使一名同学入了《口袋》坑，同时成功买到了泽尼亚斯的手办，花了144大洋，哈哈哈……

广州 张木头

马修：于是觉得你可以把你的“帮助”经验分享一下。

买了不少你部出的书，不错，对玩游戏有帮助！

北京 李跃

马修：反应了半天，才想起这“你部”是“你们编辑部”的意思……现在都流行“你X”的说法么？

《口袋玩家》征稿启事

《口袋玩家》以下栏目面向所有读者公开征稿：

专题企划、个人心得、技巧分享（如自制玩偶、折纸、橡皮泥）、口袋相关软件介绍、口袋同人改版作品介绍、口袋周边评测、对战乐园、战术研究（实机和PO）、卡片相关战术打法、口袋画廊、口袋自由谈。

来稿请发送Email至pgking@263.net，标题注明“口袋玩家”，画稿接受手绘邮寄投稿，画廊手绘邮寄地址同邮购地址。

各位投稿时请尽量提供银行卡信息走转账汇款，这样不仅发放稿费方便，各位收稿费的效率也大大提升，银行卡信息包括：卡号、开卡银行详细名称（XX银行XX分行XX支行）以及开户人。而由于我们是为大家快递样书，因此还请各位在样书地址留下姓名、地址、邮编的同时，也加上有效的联系电话。

特别提醒：注意事项请翻阅目录页“投稿须知”。

桂林 龙飞屹



马修：这位难道是……苹果君？

湛江 飞机



马修：其实我现在也很想立刻进入这种状态……

桂林 机智魔古力



马修：有点俱乐部风格的皮神。

上海 二卡

马修：黄色笔画的皮卡丘有种别样的感觉。



沈阳 忧郁の蓝圣菇



马修：不能我一个人精神污染……

无锡 WIND



马修：拿着精灵球的蓝胖子哎。

网购/邮购信息

《掌机王》读者服务部有如下书刊，大家可选用网购或邮购方式购买：

《口袋玩家》：28、38、42～44、54、55辑，定价16元。62、86、88、89辑，定价18元。《口袋玩家 Ω红宝石·α蓝宝石 完全攻略本》，定价48.00元；

《掌机王SP》：96、104～107、109～111、113～115、131、133、158辑，定价9.8元；160、171、178、183辑，定价12元；103、151，定价14.8元；164、187辑，定价16元；216辑，定价14元；217、218、229、232、233辑，定价19.8元。

《3DS专辑》：VOL.8、VOL.10，定价35.00元。《PSV专辑》： VOL.13，定价35元。《PSV宝典》：定价28元。《PSP专辑》：VOL.6：定价28元。

《怪物猎人狩猎志》：VOL.6，定价12.00元；VOL.11定价18.00元。

网购 扫描二维码或输入网址购买，**快递费仅2元，购买满28元快递包邮！**

官网书刊频道 b.ucg.cn

淘宝动漫游书店 acgbook.com

UCG口袋微店 vd.ucg.cn

邮购 地址：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）邮编：730020。

邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606
Email：pgking@263.net

梦魇萦痕（2）

文/猫团子
编/马修

前情提要：萦痕地区是一片奢靡至极的大陆，我，叶煦，与闺蜜年年，好友舒冉，凌夏，同为萦痕地区的突击队员，城市化严重加上警方的高度敬业使我们一向清闲，然而就在一个普通而平常的早晨，部长却要找我去布置任务……

2 拍档伊布

仲夏的早晨，带着丝丝的烦躁与不安，混杂着早晨独有的清新与舒适，在晨光的照耀下，让人有一种“舒适与焦虑混杂”的忧郁心情——就连城市绿化带上的树木，似乎也在这样的天气里变得怏怏不乐，叶子也不像往常一样绿得发亮，反倒有几分灰暗。

在这样的天气里去见部长，我心里隐约觉得：完蛋了。

事实证明，我的感觉一向挺准的，不过完蛋了的并不只有我。

“什么？您要我们去调查这个案件！”我看着面前头发稀疏、一脸“没错，就是这样你能拿我怎样”的老人，心里真的在暗暗诅咒他连剩下的头发也掉光算了。



“什么？你居然得到了一只伊布！”我看着面前手中还有半块面包、吃惊得都不敢往嘴里塞的年年，心里真的在暗暗地诅咒她剩下的半块面包被雷霆狮抢去算了——只是不知道雷霆狮吃不吃面包。

“姐姐你放错重点了吧。”在我万般怨念的目光下，年年默默地闭上了嘴，“当我没说。”

身旁的伊布轻柔地蹭着我的裤腿，有些特殊的毛发显出了它的与众不同。

“总的来说呢，这就是一起再普通不过的走私精灵的案件啦，君莎小姐那边人手不够，所以拿我们充数。”我尽量平淡地将事情告诉了面前这几个神色各异、面容扭曲的家伙，顺便随手拍拍我身边这只伊布，“至于这只伊布么……是总部特别给我的，他们看我都当了这么久的突击队员了，还没有拍档精灵，就给了我这么一只。”

“给叶煦配了一只拍档精灵……只有两种可能。”舒冉一脸别扭地喝下了一口牛奶，指着我说道，“一、派给我们的这个任务很难。”

“二、这只伊布不是总部不要了的，



就是身上有什么诅咒之类的。”

“舒冉啊……”我抓起一个抱枕狠狠地向他扔了过去，“小伙子还年轻不要老是说这种丧气话好吗！”

“诶！此话这么说可不对了！一算是丧气话，二可不是呐！反正那只伊布又不是我的。”舒冉的表情看上去有点似笑非笑的味道，话语也在这样的情况下显得有点像幸灾乐祸，“谁的谁倒霉。”

“你……”我很用力地深吸了一口气，避免我待会冲上去掐死他。

“行了！舒冉你也真是的，没事说什么那种话去触霉头嘛！”年年嗔怪一声，过来拉了拉我的手，她也知道的，舒冉这次说得有点过火了，赶紧跑出来打圆场，避免等会事情会变得一发不可收拾。

“呵呵。”舒冉别了别头，恢复了以往的无所谓和嬉皮笑脸。

我望着舒冉的脸，感觉他有几分的陌生。

“说起来。叶煦你还没有给那只伊布起名字吧，要叫什么呢？”年年一脸媚笑地凑过来，握紧我的手，舒冉反常的语言让我莫名地愤怒起来，她必须在我们两个掐架起来之前先把我的怒火扼杀在摇篮里。

“还没想好呢。”我轻轻地抱起我腿边的小家伙，抚摸着它与众不同的淡色毛发，“这孩子这么漂亮，一定要好好想想。”

“是么……啊，对了，‘冰茶’不就是只冰精灵，小家伙以后有伴啦。”年年尴尬地接话着，冲一脸“不关我事”的凌夏使了个眼色。

“……”凌夏一脸冷淡地低下了头，完全无视年年。

“凌夏你绝对故意的！”年年用眼神表达了她的怨念后，耸耸肩，一脸的自信“不过我照样找得到‘冰茶’。”

“冰茶、冰茶！”“再不出现把你的镜子丢了。”“喂！真不出现啊！”“冰茶——”

“行了，别吵了，冰茶在我精灵球里。”凌夏看着面前各种“媚态”的年年，近乎是无奈地将腰间的精灵球递了过去，表情很无语。

“又换精灵球了啊你。做人别这么奢侈啊，为我们这种劳动人民想想吧。”我在看到凌夏新换的那个镶着一颗黑珍珠的精灵球之后翻了个白眼，转过头去认真地数落凌夏。

不过也难怪，作为一名萦痕地区S级突击队员，兼萦痕地区精英训练家，大学金融系每学期都有奖学金的高才生，以及著名杂志《Note》的发行公司NE公司的董事长之子，他的生活，像我这种普通的小康家庭可真比不起。

“这个精灵球不是我要的，是冰茶挑的。”凌夏继续一脸无所谓的样子，只是目光在转向我的时候稍微有点缓和。

“……”我看着面前一出精灵球便一脸得瑟地照着客厅里专门为它准备的镜子面前各种作态的冰精灵冰茶，又转头过



望去，感觉我们像相守多年的老夫妻一样默契，“舒冉你如果回家多读一点书文艺一点的话，你也不至于到现在还是A级突击队员。”

确实，舒冉这个家伙从我们认识以来都没有在认真读书过，但是却还是轻轻松去看了看年年手上那个镶有黑珍珠的精灵球，有些胸闷：“冰茶，你还记得你是公的么？”

“还好我家的伊布同样是公的……”我欣慰地接话，过了一会才突然意识到：“不对，好像公的更危险，你个基佬冰精灵别靠近我家的伊布啊！”

凌夏在旁边默默地翻个白眼，我想他现在和我一样胸闷。

“要不……就叫茶色吧。”我爱怜地默默自家伊布的漂亮的毛发，说着。

“又是茶！”旁边的舒冉终于也是听不下去了，“茶到底和你有什么深仇大恨啊，你一而再再而三地取这种名字？要是你的伊布进化成了火精灵，你是不是还要给它取名叫‘红茶’啊？那进化成雷精灵和水精灵怎么办？你考虑过茶本身的意见没有啊喂……”

“你别吵。”年年抬手打了打他衣服上的A型标志，款款地坐在我身边，靠着我的肩膀，“我就觉得这名字不错啊，小资、文雅、清新、脱俗。”

“就是。”我一脸温情脉脉地朝年年

松地考上了我们全地区最大的大学——萦痕突击队精灵大学的理科系。他在初中的时候就以优秀的成绩拿到了全国性的数学金奖，高中的时候物理从未掉下过年段前三，甚至他还在连续逃了三次化学课后还依旧拿着差三分就满分的试卷在我和年年面前炫耀——尽管那个时候我们比他小了一年级，但还是已经觉得吃力到不行。理科如此传奇，可见他的智商之高，但凡他感兴趣的东西，他没有一项会失败。外带他优越的家境、帅气的相貌，要不是他曾经把不感兴趣的文科考得全部不及格，我几乎都要嫉妒死他了。

“你和年年不也是A级的嘛，我不孤独。”他惬意地往沙发一倒。

“我和叶煦比你小一岁好吗？你看看和你同龄的凌夏。S级突击队员，上一次测试成绩还是S+S+S。”年年一脸“你没救了”的表情看着舒冉。

“那不也有三个S嘛，我突击队员考试可是S+S+A+A+A的优秀成绩啊。”

“我指的是凌夏现在在读的精灵金融系，他的突击队员考试成绩是

S+S+S+S+A。”

“而且他最后一项‘捕获’之所以会是A+是因为前一天他为了把在夜店烂醉如泥的你抬回来而崴了脚。”

我看看被年年数落得一脸沉默的舒冉，恍惚间产生了一种“其实真正应该嫉妒的对象是凌夏吧”的感觉。

恍惚间我又觉得这应该不仅仅只是种感觉。

“哦，对了。差点忘了件小事。”我猛然惊觉，“虽然是一件普通的精灵走私案，但因为上级不知为何对此很重视，而且这起案件涉及到了很多领域，所以组织配给我们两个帮手，就住我们这儿……你们怎么不说话？”

“叶煦啊。”

“嗯？”

“我真的是不太理解哦。”

“什么？”

“为什么你会让两个陌生人莫名其妙地住进我们公寓——不，确切一点是我们的家，当做一件小事？”

“……”正在我无言以对时，铃声恰到好处地响起，凌夏翻了个白眼，起身去开门。

那个时候的我、甚至我们，都坐在客厅里。

那个时候，我不知道我们会迎来什么。

是美好的悲剧，还是悲伤的喜剧。

我们都不知道。

我们从来都不知道。

“年年。叶煦。”我和年年坐在沙发里，一脸惊讶地看着从门外走进来的那个与我们同岁的、拥有着一头咖啡色的顺滑头发和麦色眼瞳的少女。

“初中毕业之后还好么？从今天起我就是你们以后的帮手哦。”她笑着说道，向我和年年伸出了手，“S级精英训练师：Sunny。”

我和年年张大了嘴，伸出了手，一种激动的情感油然而生，不知不觉，一股温热的液体从我们的眼眶滑落。

我以为这就是奇迹。

然而我错了。



“Hi！叶煦！”我更加惊讶地看着紧接着进来的第二个人，一个一身墨绿色的帅气少年，看着他一脸笑意地向我伸开了怀抱，并自顾自地走进我们家，将我抱在怀里，他温和柔软的声音在我的上空回旋着，

“好久不见了呢。”

“你还好吗？”

“还能原谅我吗？”

“我好想你。”

我呆呆地任由他抱着，惊喜把我的内心填满，我感动得快要说不出话了。

“嗯。我也很想你呢。”我想，我那天晚上一定会哭很长时间，但却不是因为悲伤。

3 同伴与谎言

夏日的傍晚，天总是黑得很晚，已经五六点了，天空却依旧是恬淡的白蓝色，只是远方天际似墨水般的黑暗在逐渐向这这片白蓝蔓延——还没到呢，那些我们从没想过的令人绝望窒息的恐惧，还差得远呢。

客厅里，当初凌夏特地买回的水晶吊灯散发着柔和而华美的光芒，我一边望着它圆润的棱角，一边看着面前笑得灿烂的Sunny，恍恍惚惚，像是在做梦。

“那么就重新、认真地自我介绍一下。我是夏晴，叶煦还有年年初中时候的闺蜜，熟悉我的人一般称我为Sunny，就是晴天的意思。”Sunny快速地从口袋中掏出了五个普通的精灵球，“萦痕地区精英级训练师，目前的拍档是爆风鼠、九尾、跳跳棉、光精灵还有电鬼。”

“这样的队伍。”凌夏转过头看着夏晴，“你是用晴天队的？”

“YES！”Sunny一脸的笑容，“因为我最爱阳光啦，阳光多温暖又多美好啊！”

“还是这么乐观活泼的，”年年笑靥如花地凑到Sunny的身边坐下，像曾经我们三个经常做的一样，亲昵无间地蹭着她的头发，“Sunny在我们初中的时候可是全班公认的阳光少女啊，笑容阳光百分百的！”

“是么，那么如果我没记错的话……”凌夏并没有接年年的话茬，而是端起了自己的杯子，蒸蒸而上的雾气使他的瞳孔有些深邃，“你就是那个传说中用一支晴天队就轻松击破各大地区四大天王的，自称SUN的谜之少女，对吧？”

“嗯哼。”在年年惊异的目光里，Sunny的笑容看起来真美。

“你真的成功了诶。”年年回头和我默契地相视一笑，我们都替她感到高兴，为她实现的梦想，也为她曾拼命为这个梦想付出的努力。成为萦痕地区精英级的训练师，这是还在初中时的Sunny心中最大的，曾用整个人生去做赌注的梦想，甚至在本来我们说好一起上同一所高中、同一所大学之后，她还是因为这个梦想而毅然而然地选择了自己所信仰的这条道路，一个人去了其他地区旅行，一个人默默地但是努力地朝着这个梦想一步一步地向前，最终一步一步达成这个梦想，然后用她带着一贯的灿烂的笑容，自豪地站在我们面前。



“祝贺你啊Sunny。”我一边笑着，一边想起身坐到她们那边去和她们亲昵一下，毕竟再怎么保持联系也是几年没见过面了，“但真没想到你会调过来和我们一起处理这起精灵走私案。”

“和你们一起的，好像不止她吧？”就在我将要起身之时，身边的一身墨绿色衣服的少年，一把抓住了我的手臂，将我

按回了沙发上，脸凑到我的耳边，用一种如同催眠一般的男性特有的沉稳的声音，轻声地说着，“不知道你会不会忘记我们下午的话，我再警告你一次，和你的闺蜜亲近可以，但请牢记我们的计划。”

我抬起头，他那沉浸在阴影里的笑容充满了邪气。我的心再一次沉沉地、像朝着深渊一般地沉沉地堕了下去。

“那么你呢？你是？”年年歪了歪头，看了看一身墨绿色的帅气少年，她柔软的长发顺着肩头滑落了下来。

“我？”少年突然露出了一副仿佛邻家大哥哥一般温和的笑容：“我叫艾叶，也是总部调来协助你们的，萦痕地区精英级的饲育家兼你们以后陀螺充电护理的工作人员。”

“诶，这陀螺什么的……”我再一次默契地抬头和年年尴尬的笑笑，脸上是掩饰不住的心虚，“至今，好像，都，没怎么用过……啊。”

“没，怎，么，用，过？”舒冉露出了一个玩味的表情，似乎在说着“你们就装吧”。

“好啦，我承认除了每到每年的突击队队员测试让凌夏帮我恶补过几天以外，从来都不用，有什么小任务都是拜托凌夏的，好了好了，开心了么！”我捂住脸，愤慨而又心虚地嚷着。

“同。”年年同样心虚地捂住了脸。

“作为一名突击队员，你们的职业操守也真是……”舒冉一副“你们没救了”的表情，让我和年年都忍不住产生了一种要冲他扔枕头或者砖头的冲动。

“长期放置着不使用对陀螺也是很不利的啊。”艾叶皱了皱眉眉头，但随即又换上了一副完美的笑容，“不过没关系，反正现在有我当你们的工作人员，会帮助你们检查陀螺的健康状态的，更何况——”

一股男孩年轻的青草味气息向我扑面而来，艾叶伸出手一把把我抱向他的胸膛，“我可是叶煦的男朋友，帮她以及她的闺蜜们可是义不容辞的。”

客厅里的人都瞪大了眼睛看着我们两个，尤其是年年，嘴巴张大得可以塞进一个苹果。

而作为当事人的我靠在了艾叶的胸膛上，他凹凸有致的腹肌在白色的衬衣下若隐若现，但是我却没有任何想法——事情发生得太突然，我已经被吓傻了。

窗外的天空渐渐暗淡了下来，透过那一片的血红的晚霞，就这样，深沉地如同染上了墨水一般，暗淡了下来——谁说还差得远的？



“艾叶……先生，您是不是搞错了？我们家那么软趴趴的叶煦，怎么会突然成了您女朋友了，她前些天还在和我抱怨她是单身狗来着。”年年完全是被震惊到了，作为我最好的闺蜜，就算我有男朋友

她理所当然应该会是从我口中第一个知道的，而不是从这种诡异的状态。更何况这个男朋友颜值还不是一般的高，她是真的被吓到了。

“叫我艾叶就好。”艾叶脸上依旧是哪个完美的微笑，“叶煦真的是我的女朋友啊，不信？”

艾叶低下了他的头，小麦色的皮肤以及黑色的瞳孔随着他的头靠近而无限放大。他就这样慢慢地低下头，直到他轻轻张嘴在我耳畔边轻轻的呼出了一口气，然后小心翼翼地含住了我的耳垂。

年年倒吸了一口冷气，一向无聊地趴在一边睡觉的雷霆狮也懵懵懂懂地抬起头看着我和艾叶，表情是相当的疑惑。

只有我在艾叶低头的那几秒里，听到了他对我的耳语：“你最好现在先快点承认，原因我等一下再和你解释。”

我怔怔地抬起头看看他，而后坚定地反身抱住了他。

客厅的人都近乎屏住呼吸地看着我。

此时的我并不知道，我身后的凌夏，突然握紧了他手中装有冰精灵的华美的精灵球，眼眶边是一小圈的红色。但是并没人注意到他这一细微的反常的状态，包括我。

“对啦，艾叶真的是我男朋友。”我抬起了头，撩了撩我棕色的头发，尽量露出一个可信的笑容。

“是啊，你们没看见我一进门就先拥抱了么，我和叶煦是青梅竹马啊，曾经交往过一段时间，但是最后因为一点问题我们就分手了。”艾叶在一旁帮我解释到，“那是在高二的时候，当时我故意不让叶煦告诉你的，所以整段恋情你都不知道……嗯，但我也知道你叫莘年年，叶煦和我说过好多关于你的事。”

“嗯，然后昨天艾叶他打电话给我，说要和我复合，我不知道真假，所以虽然答应了下来，但没和你们说，反正现在你们知道了嘛。”我尴尬地笑着，起身过去，拉住了年年的手。

“说得轻巧。”年年的表情里虽然还透着疑惑，但好歹缓和了下来。于是我又抬头看了看其他人，一个个虽然若有所思的样子，但凭我对他们的了解，应该都是含糊得过去的。

“啊，我好累啊，今天的介绍就到这里吧，舒冉你带他们去房间吧，晚饭我不太想吃了，一大早上跑去找部长也是蛮累的。”我站起身来，也算是强行打断了他们之后可能会有的任何询问，同时也尽量装作正常地冲艾叶和Sunny挤挤眼：“当然，如果你们半夜三更想要去我房间我也是很欢迎哦。”

“叶煦！”凌夏突然拦住了我的去路，表情严肃得让我不由得暗暗心惊了一下，“你还记得明天是你的交稿日这件事么？”

我至今仍清晰地记得，凌夏说完这句的时候，时间仿佛静止了一般，随后，我发出了我一天之中的第三次、甚至让居委会大妈都要崩溃了的尖叫。

4 疑云

“对你而言，什么才是最重要的呢？”

“亲情？友情？还是爱情？”

“都不是。是我对精灵的挚爱。”

黑夜的大袍终究还是笼罩了整个天空，几颗星星在空中散发着微弱的光芒。此刻的我坐在电脑前，双手飞快地在键盘上敲打着，两眼里是无法掩饰的疲惫。

“终于未完待续了。”我终于叹了口气，无力地抬起头看看桌上的那个闹钟，时针果不其然地屹立在了“12”的下方，反倒是秒针“哒哒哒”地移动得很愉快的样子。

怀中的伊布已经睡着了，我心疼地低下了头，看着它娇小的身体，以及那相较于其他伊布颜色更深一些的毛发，“第一天来到我们这里一定很累吧？虽然下午我们在客厅的时候它就和雷霆狮一样，在我的房间里睡了一下午了。”想到这里我翻了个白眼，莫名其妙地想到了舒冉的搭档精灵：一只名叫“影子”的佐罗亚克，相较于我和年年的搭档精灵，他的那只常常来无影去无踪，一天到晚没看见过几次，这样的家伙应该才是真的具有攻击力和协助能力的吧。

至于凌夏……提到凌夏我不知道为什么本能地愣了愣，但还是继续想了下去，因为凌夏同时是突击队员又是精英级的训练师，所以他没有搭档精灵，只是有一只总是用精灵球装着戴在身边的常用精灵，臭美但是战斗力强悍的基佬冰精灵“冰茶”。

“不知不觉也和他们一起很久了啊。”高中时候的学长，也是现在的同伴，脑海里突然浮现起关于他们无数的细节，凌夏永远冷若冰霜的面庞，舒冉永远嬉皮笑脸的打闹，年年美丽干净的相貌，以及我一向温和的目瞳。

但是现在我突然对新加入我们的Sunny和艾叶产生了一种恐慌，为什么呢？

“稿子赶完了么？”

听到身后的话，我转过头去，凌夏一如既往没有表情地站在门口，但是从那温柔的语气可以判断出他的心情应该还不错，

“嗯，刚码完。”我转头对他笑了笑，“今天主角要被男三拖去洗脑了，要被灌输一堆关于信念的问题。”这里顺带一提，我除了是萦痕地区A级的突击队员、萦痕突击队精灵大学的文科生外，同时也是一名精灵悬疑小说的小说家，目前在著名的杂志《Note》上连载月刊。因为前面提到过凌夏他是这本杂志的发行公司NE公司的董事长之子，所以他平时也会挺无聊地打着这个旗号来“催”我的稿——当然啦，我更愿意相信他是真的喜欢我的小说才来的。

“你怎么会想写这种奇怪的剧情？真的是有够悬疑的。”万年冰山的凌夏终于咧嘴露出了一个微笑，并带上了房门径直朝我走过来。

“干嘛还带上了房门，孤男寡女，想玷污我啊！”我开玩笑般地抱起睡得一脸迷糊的伊布挡住了脸，还不忘记举起它小小的爪子嚣张地“示威”。



“你再说这种话我就真这样做了。”凌夏冲我翻了个白眼，抬手将手上的白色塑料袋放在我的桌上，“你喜欢的抹茶拿铁，还有松饼，你不是没吃晚餐就在赶稿了么。另外‘茶色’的精灵饲料也在袋子里了，你还没让它填饱肚



子吧，你这个残忍的人。”

“对我这么贴心啊。”我将茶色抱起放在了桌上，一点也不客气地从袋子中拿出了精灵饲料放正在了它的面前，又拿出了我的拿铁和松饼，津津有味地准备开始进餐。

“你怎么会想到这种剧情？”

“为了我视作生命的精灵。也为了我们曾经共同的信仰。”我的记忆被忽然拉扯到了下午，回答我问题的时候，艾叶墨绿色的瞳孔里闪烁着的跳动着的光芒，“更何况，你也知道我们之间的关系。”

“你所谓的同伴中，一定有一个内鬼，一定有一个，背弃了你的信任的人。而我的任务是找到他，然后破解这桩并不普通的走私案。你会帮我的，对吗？”

我看着凌夏从来没有消失过的那种对精灵的单纯的热爱，心间缓慢涌动起一阵的感动：“好，我帮你。”我冲着他坚定地点了点头。

“叶煦？”凌夏突然伸出手在我的面前晃了晃，“有在听我说话吗？”

“哈？你说什么？”我回了回神，尽量自然地拿起了拿铁，喝了一口，香浓的咖啡味瞬间充斥了我整个口腔。

“我说，这起精灵走私案，一定是一桩并不普通的案子吧。”凌夏的嘴角向上扬了一个弧度，看得我心惊得差点没把咖啡洒了。

“不然，怎么可能让三个A级一个S级兼精英训练师的突击队员，还要再带上两个都不普通的训练师和工作人员，如此大张旗鼓地，去调查一个小小的案件呢。而且我怀疑，那两个新加入我们的家伙并不是仅仅只是帮助我们那么简单。他们还有更大的计划。甚至，他们还可能在我们当中找到了内应。而偏偏你晚上的表现很不正常。”自顾自地分析完，凌夏看着我，问：“所以，你有什么瞒着我们，对吧？”

安静的仲夏夜，安静的云层，安静的星星，安静的月亮。坐在房间里，与凌夏诡异的笑容对看的，是安静的、沉默不语的我。

“你觉得我今晚很不正常？”我尽量稳了稳声音。

“嗯，我不认为你是那种交到男朋友

还能淡定自若的家伙。更何况你和那个艾叶，编故事编得很假，而且你在他靠近你的时候表情挺慌张的，正常男女朋友会这样？”凌夏继续分析，“你这样的故事，骗得过刚回来还有一些生分或者故意不想拆穿你们的夏晴、自己也常常随便交女友的舒冉、虽然怀疑但还是为你能交到帅气男朋友而感到高兴的年年，但瞒不住我。因为我跟你很熟，而且我也很在意并且也不高兴你随便去交一个什么来路不明的男朋友！”凌夏的黑色眼睛迅速地逼近我的眼睛，我终于清晰地感受到为什么年年和舒冉那么害怕凌夏的威慑了，那双眼睛里所含有的威胁，确实会令人在一瞬间发抖起来。

“你你你……这么凶干什么？你又不是我哥也不是我爸。”我再一次抱起了在桌子上正津津有味地吃着晚饭的伊布，在它还口含精灵饲料的时候莫名其妙地被我抱起企图当“精灵肉盾”。

“不保护精灵而拿它们当肉盾，并不是一个突击队员应有的美好品德。”凌夏又恢复了那副冰冷冷的表情，“当然，我不是你哥也不是你爸，只是一个从高中到现在都一直在帮你和你闺蜜处理各种烂摊子、包括考前恶补之类的关系不错的学长罢了。你不用紧张，我不会怀疑你怎么样，我要怀疑早就当着他们的面质问你了。只是难过，我们这么多年的友谊，比不过你一个所谓的‘青梅竹马’，你要帮着他去骗我们？”

“凌夏……”我张口的声音有点沙哑，是啊，我真的要帮艾叶，去骗面前这个一直都在帮助着我的好朋友吗？仅仅只是为了精灵，为了对精灵的单纯的挚爱，而去背弃友谊？我突然有点迷茫了，为什么那一刻我会那么坚定地答应帮助他？难道是因为我内心深处里，同样有对精灵的热爱？

“你所谓的同伴中，一定有一个内鬼，一定有一个，背弃了你的信任的人。”

我望着面前凌夏白皙的面庞，望着他总是定时剔除的青色的胡渣，虽然有时说出来的话挺损但从不乱说话的嘴，有些挺的鼻子，总是为了我去威慑年年他俩的黑色小眼睛，还有帅气的黑色头发。心里是说不出的哽咽。

这样的你，这样总是了解着我的你，我却要去怀疑你……

“凌夏！”再一次喊出他的名字的时候有些坚决。

“嗯？”

“明天让大家一起去一趟走私案的案发现场！”

夜的黑袍里，未知的宝物闪着光芒。此时的夏晴，望着天空，犹豫了一会，抬手将那条邀请的短信从手机里删除。而身边的电鬼蓝色的微弱光芒，更显妩媚……



未完待续



圈圈熊酒吧

文/斯潘达

编/马修

——冰海大帝 25

前情提要：我和波加、阿嘉一行在大冰河的小村落，原本只是为了能吃口像样的饭菜而参与了保卫村寨，没想到最终却被引荐给了冰熊光复军团的统领萨尔加，为了走出大冰河，我们一行答应了萨尔加的入队请求……

93 大智者来访

距离杀掉帝国派来的驻军后起事的第10天，巨沼怪麦克罗和他的那支从胡伦克大沼泽带出来的义军便一路攻城拔寨，原本因为没有了猛犸猪坐镇而守备空虚的关卡要隘，被麦克罗和他从胡伦克大沼泽带出的这些精灵们轻松地攻克，但是没多久他们便很难再扩张了。倒不是因为帝国方面加强了军备，而是因为第一个站出来的巨沼怪麦克罗和他的部众们摧枯拉朽般攻城略地时，各个关隘的空虚便完全暴露出来，于是雪崩山外围的各个部族的野心家们都趁机打起了反抗帝国暴政的旗号扬旗

举义，驻守各地的长毛猪和水鼬都被交给长期被压榨盘剥的民众处死，几天之内，雪崩山帝国真正掌控的便只剩下雪崩山这一座孤山了，其他地方几乎都被各地的义军占领，于是各路义军彼此之间的势力很快接壤，便再难扩张了。麦克罗原本只是为了不被驻守胡伦克大沼泽的长毛猪们给捉去诛杀，才煽动部众起事，没想到现在却惹出了这么大的事，更糟糕的是，现在帝国外围各区的这些独立势力其实是非常脆弱的，在面对易守难攻并有真正重兵把守的雪崩山，任何一个独立的势力都没有胜算，而不甘于现有地盘的一些起义势力，甚至开始了彼此之间的征伐起来。

“简直是愚蠢。”设在扎瑜城的胡伦克大沼泽独立军总指挥所，在听说又有两个义军势力在打得不可开交时被第三个势力吃掉，自封为沼泽大王的巨沼怪麦克罗恨恨地砸了砸桌子，本来他还打算以大沼泽首义之士的名义试图召集来众义军，想让大家结盟为一股力量强攻雪崩山，但诸如这种彼此征伐、吞并甚至以下克上，却每天都在雪崩山外围各义军中上演着。



正心烦意乱时，外面守卫的乌帕向他通报，说一个自称是针叶山大智者的懒猴王来求见。针叶山的懒猴王大智者？麦克罗似乎听说过有这个名字，便让那个小乌帕把懒猴王带了进来。

懒猴王行了一个礼后，便自我介绍，说自己叫大加德，是来自针叶山的一个据说是智者的懒猴王，在知道巨沼怪麦克罗带着泥沼精灵们起事后，便立刻带着几个过动猿找到了这里。

“原来是针叶山懒猴王一族的智者大加德先生，来我这里有何见教？”麦克罗的口气不算客气，他知道针叶山一向严防雪崩山，而针叶山这位著名的智者，也是非常擅长离间的，自己刚刚起事这位老先生就跑来，肯定是来者不善的。

“听闻沼泽大王举起反抗帝国暴政的首义之旗，老朽受阿尔塔统领的派遣，来为大王献计献策，攻下雪崩山！”

“针叶山一向防范雪崩山，阿尔塔派你来帮我，有什么目的呢？”麦克罗素来直言快语。

“正是因为针叶山长期要防着雪崩山帝国，所以才来帮你！”

“帮我？帮我打下雪崩山，难道阿尔塔他就不怕等将来我当了雪崩山帝国的新皇帝，直接把针叶山给吃掉？”麦克罗眯着眼睛，知道所有的客套话对眼前看似迷迷糊糊的大家伙都没用，索性把话都直接挑开。

“呵呵。大王您现在才只占领了帝国外围的几座城关，就这么大胃口了？请问大王，过去这10天，占领帝国的城关可曾遇到过像样的抵抗？”

“还真没有，都是一群长毛猪带着几个小猪怪和水鼬……”

“没有猛犸猪镇守，是吧？”

“呃……是……”这件事麦克罗也非常奇怪，如果真有猛犸猪在，他们应该活不到现在了，三年前帝国外围的一众水系精灵扬旗起事时，把守城关的猛犸猪称得上以一当百，牢牢地拖住了义军，而后当其他城关要隘的猛犸猪和长毛猪赶到后，内外夹击全灭了义军，如果自己举事那天真有猛犸猪镇守关隘，那自己现在估计已经被斩首了……那么帝国威名赫赫的猛犸

猪们，究竟去哪了呢？

“呵呵，奇怪为什么没有猛犸猪镇守城关了是吧？”大加德似乎看透了麦克罗的心思，“告诉你吧，此前在侵略针叶山时，雪崩山派出了全部猛犸大军，结果被我们打得折损大半，回去怕被基卡斯首辅怪罪，更担心大冰河的冰须熊们趁机打回来，便谎称打胜，实际上是把全部的猛犸猪集中到了雪峰顶城。”

“嗯？这些事，你怎么会知道？”麦克罗看看大加德，已经知道对方是有备而来了。



“当然知道！”大加德大笑，“帝国的使臣已经把给我们这些针叶山部族的赦令以及对战大会的邀请函都送到针叶山去了。正好他们中也有知情者，被我们套出了话——原来还是帝国的布林拉普王子的主意。躲在口袋乐园行会的布林拉普王子为了避免猛犸大军攻下针叶山后攻打行会，便带着行会部众，主动对针叶山实施救援。”

“布林拉普？就是帝国皇帝波泰西的亲弟弟、长年被流放在外的那个金顶企鹅王子？他怎么能调动得了口袋乐园行会？”

“他当然可以，乐园行会的会长、小球獭奥沙，是被帝国流放的前代大首辅德尔冈的次子。”大加德侃侃而谈，“当初如果不是布林拉普带上口袋乐园行会的援军来，针叶山应该就被那些猛犸猪们给攻陷了。”

“不会吧？解救我从雪崩山出来的精灵就是那个行会的，怎么……他们强大到足以能打退猛犸大军了？”

“当然不是，最关键是当时我们双方都打成强弩之末了。猛犸大军的粮食被我们烧了，但他们意志之坚强超出了我们的想象，然后乐园行会这支生力军一来，他们再也无力支撑了。”

“所以你是在提醒我，既然猛犸大军都败给你们了，我就更该识时务，是吧？”麦克罗冷笑地说着，“话说我记得针叶山对入侵者的态度一律是有多少杀多少，那你们怎么还放了两三千的猛犸猪回雪崩山去了？”

“也是那个企鹅王子给求的情啊。看样子他是打算给他自己留一支由他指挥的军队了。”

“这小子野心不小！”麦克罗皱皱眉，“口袋乐园行会算一算距离我的老家胡伦特大沼泽不算远，本来我从不担心他们，毕竟冒险队做的是探宝与救助，不参与政事，但现在既然乐园行会的会长是帝国前代首辅之后、而布林拉普又在那指手画脚，看来我得好好防范才行。”

“哈哈哈哈。”大加德再度大笑，“就你这点兵力，守着这么几个城池关隘都勉强，还想去加强老家的防范？怎么加强？把你家乡的那些老掉牙的长老们编成军队么？”

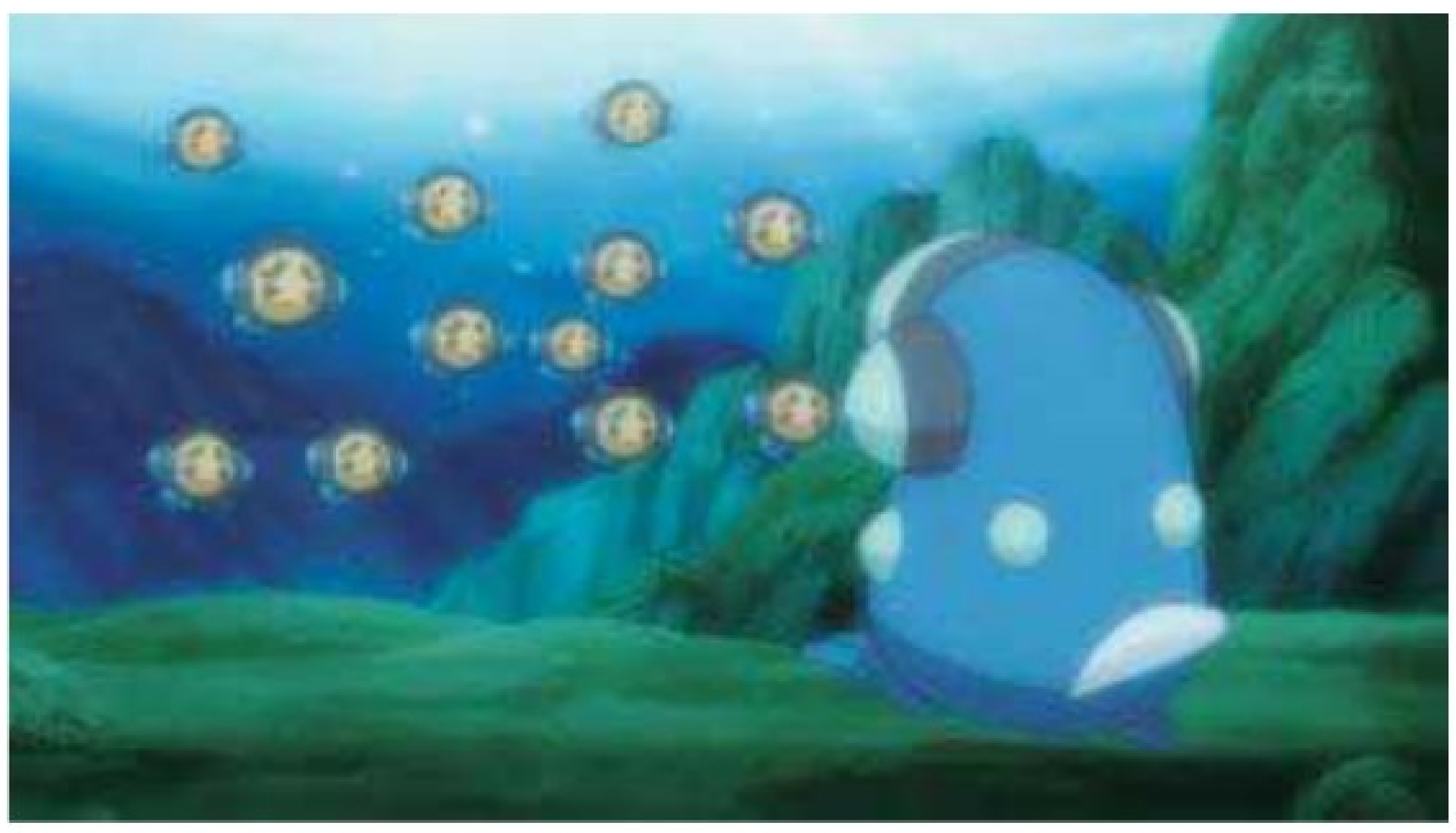
“这……”大加德说的话太难听，以至于麦克罗恨不得揍他一顿，可是他说得实在有道理，只好忍住气问：“那，先生说，我该怎么办呢？”

“我大加德只帮虚心接受帮助的，至于大王你……”大加德摇摇头，“对我既不信任，也不够尊重。所以，我也该告辞了。”

“哈哈……”这下轮到麦可罗大笑了，“先生还真能挑理。刚才晚辈语言冲撞多有不敬，这里给先生赔罪了。”说完竟然当着一众属下的面，给懒猴王大加德

单膝跪了下来："晚辈并无野心大志，实在是帝国欺我太甚，晚辈走上这条路也不过是想给部族的同胞们争取一丝活路。如若老家遭到攻击，留守沼泽的老弱妇孺遭难，那便是取代企鹅一族成为帝国的皇帝也是枉然，倒不如当初不举事继续糊里糊涂地过委屈日子，好歹和众乡里能活命繁衍。所以还请先生明示，晚辈到底该如何做，才能防止大沼泽老家被布林拉普那一众给突袭？"

看大加德还不动声色，麦克罗索性道："以后先生便是晚辈帐中军师，有什么事情先生尽管吩咐。"说罢也不管大加德答应不答应，跪地签下了委任状，双手呈给了大加德。



"嗯，这才是礼贤下士的态度。"大加德点了点头，然后搀起了麦克罗，"我既然是有备而来，自然是把事情都安排布置妥当了。口袋乐园行会地处雪崩山帝国和大冰河的交界之处，所以我在出发时，已经告诉阿尔塔统领，派一个夜行能力高的精灵，趁夜飞过行会上空，去大冰河冰熊一族内去告诉他们帝国边境已无猛犸猪驻守的消息。那些冰熊被赶出雪崩山几百年不敢踏回雪崩山一步，就是因为忌惮猛犸大军。如今猛犸猪不在，这些世代嚷着光复故国的冰须熊一定会趁机打过来。攻打帝国必然要经过口袋乐园行会，行会的首领无论是奥沙还是布林拉普，都是帝国的贵族之后，一直排斥冰须熊，必然会和冰须熊发生对峙。如此一来，口袋乐园的一众精灵只能全力对抗从大冰河来的冰须熊们，无暇来抄你的后路。而大王只需要派一些精灵去路口观察行会的动向即可，就算乐园行会真有不轨之心图谋大王的故地，那长老们也可以带着一众妇孺利用大沼泽的地形与行会那些家伙们周旋，而大王的主力完全可以一路打进雪崩山。"

"好主意！"麦克罗听了之后，阴霾一扫而光，当即令属下摆宴，款待这位从针叶山前来帮助自己的智者。

94 乌鸦使者

奥沙和布林拉普很郁闷，因为在他们得知麦克罗起事后各城寨空虚的事情暴露，便预感到地处针叶山、雪崩山和大冰河三处交界地的口袋乐园行会和附近的宿场町将难免被卷入战火，于是派针叶山营救战之后加入乐园行会的疾风救助队的队长丹赞，带着他的斑鸠一族24小时在胡伦克大沼泽通往大冰河的必经之路上监守，防止麦克罗的叛军与大冰河勾结。同时试图对非宿场町本地的队员以远派任务为借口支走，但是精灵队员们都以不接任务的方式留了下来，而这也是奥沙好布林拉普的懊恼所在——雪崩山帝国和被流放到大冰河的冰须熊们是世仇，但这是皇室的事情，与这些抱着救助探险理想的精灵们没有任何关系，他们无论如何不该被卷进战火的。

而就在这一天，疾风救助队的队长丹赞在执行例行的巡逻时，看到一个暗黑乌鸦似乎有意绕开他们然后往针叶山的方向飞，出于谨慎他带着部下追上暗黑乌鸦，暗黑乌鸦本来想跑但飞行速度远不及那些出生后便苦练飞行本领的斑鸠们，动武则要单挑好几个身强力壮的雄性花斑鸠更是没有胜算，无奈，只好跟着丹赞一行回到了乐园行会。

奥沙本来想埋怨丹赞不该鲁莽行事，毕竟行会是冒险组织而非执法组织，很多抓捕匪盗的任务也都是当地的警署发出通



缉并向行会进行委托，才去抓捕，擅自扣押嫌犯也要面临被起诉的风险，但布林拉普却说现在这个时候非比寻常，真冤枉他了大不了多给他些财物封口。在听了丹赞的描述后，布林拉普可以确定两件事：1.从飞行方向看，这个暗黑乌鸦或者是大冰河的，或者是针叶山的，不管是哪一方的，针叶山与大冰河都有勾结的迹象；2.从他躲着巡逻的丹赞一行看，他很心虚。既然这样，就先审问一下吧。

出乎意料的是，这个暗黑乌鸦异常有骨气，一句话不说，甚至连从哪来的都不说，而行会既没有专业的审讯专家，也不能对这个过路的暗黑乌鸦严刑逼供，因此陷入了僵局，奥沙实在不想再跟那个暗黑乌鸦纠缠下去，就打算把他放了，不过布林拉普让他先等等再放，然后走过去对暗黑乌鸦骂了一顿后，便让行会的队员们把他押进单独的一间房屋，并用锁链锁住了一只脚，外面还有两个哈迪拉犬看守。

一白天无事，到了晚上，关押暗黑乌鸦的房间外面忽然响了两声咕咚咕咚的闷响，接着门被打开，两个精灵走了进来，由于他们两个背着光，暗黑乌鸦并无法看清他们的长相，但是轮廓却能看得出来，一个是云翅龙，另一个是懒猴。暗黑乌鸦见来者都是针叶山的精灵物种，便试探问道：“两位……是针叶山来的？”

云翅龙并不回答，上上下下地打量暗黑乌鸦一番，看看懒猴，冲暗黑乌鸦一摆头，懒猴示意，猛地窜到暗黑乌鸦的近前，砍开了拴着他腿的铁链后，跳到了云翅龙的背上，云翅龙回身往门外谨慎地探探头，冲暗黑乌鸦点点头，然后展开云朵般的翅膀，一飞冲天飞到空中。暗黑乌鸦跟着出了屋子，这才发现门口守卫的两个哈迪拉犬双双倒在血泊中，侧肋对着心脏的位置被刺出的洞还汩汩往出翻着血，暗黑乌鸦看得不由一阵恶心，便也扑打翅膀，飞到空中跟上了朝针叶山方向飞的云翅龙。虽然依旧寒冷，但今晚是个晴天，月朗星稀，因此获救的暗黑乌鸦也感到无比的惬意。

“你怎么这么不小心？”在看到暗黑乌鸦跟上来后，云翅龙问道，而这一开口，暗黑乌鸦才发现，来救他的是个雌性云翅龙。

“还不是大冰河那破地方蛮荒原始，想正经睡个好觉吃顿好饭都不可能。”暗黑乌鸦叹着气道，“你知道，阿尔塔大统领派我去大冰河，就是因为我这一身黑方便在夜色下隐蔽，而我出发那天正好是星月无光，所以我去大冰河很顺利。但回来呢，实在是不想在那破地方再过一夜，就

连夜赶回，没想到一大早被行会巡逻的斑鸠们给逮着了。”

“受委屈了。大统领交代你得事情都办妥了？”

“当然！”暗黑乌鸦得意起来，“起初那个叫萨尔加的大冰须熊还怀疑我们别有用心，我就跟他说，没错，我们是别有用心，因为我们就是觉得雪崩山帝国在是对针叶山的威胁。”

“那他怎么说？”

“他说：你就不怕等我们占领了雪崩山，也去打你们的主意么？我反问他，难道不知道你们最惧怕的猛犸猪为什么折损大半么？就是攻打针叶山时战死的！等你们回归了雪崩山，如果想在雪崩山坐稳老大位置，就别打针叶山的主意，否则也像猛犸猪那样被打得损失八成，恐怕到时候又被别的野心家们驱赶流放到大冰河了。”

“哈，你还真是能说会道。”云翅龙大笑，“好，等回了针叶山，我帮你跟大统领多说些好话，多多赏赐你些财物。”

“多谢！请问这位美丽的云翅龙小姐、该怎么称呼你？”暗黑乌鸦非常开心。

“我啊，叫卓玛！”

“呃，我叫格瓦斯。话说小姐的名字听起来有些陌生呢……”

“是吗？那是因为还没熟，等彼此熟了就不陌生啦。”卓玛说着竟然主动贴近暗黑乌鸦格瓦斯，这让从小就流浪在外极少接触异性的格瓦斯的心砰砰直跳。而就在他沉浸在突如其来的幸福时，懒洋洋地趴在卓玛背上的懒猴忽然一跃而起跳到了格瓦斯的后背上，还没等格瓦斯反应过来，后颈便被利刃割了进去，格瓦斯惨叫一声顿时觉得天旋地转，从空中摔了下去。卓玛早有准备，收拢翅膀靠重力下落俯冲，把格瓦斯以及紧抱着格瓦斯的懒猴一并用爪子抓住，继而贴地平飞滑行一段后，放下了格瓦斯和懒猴，自己也落稳站到了地上。由于后颈被割的地方致命，格瓦斯已经昏死过去了，卓玛对懒猴道：“他已经说了全部的事，就没必要杀死他了……”

“难道还要等他回针叶山说他被口袋乐园行会扣押了么？”说话间懒猴和云翅龙已经摘去头套，原来是双贝海獭福特马



尔，而云翅龙也是雌性花斑鸠卓玛假扮。

卓玛道："针叶山知道了又能怎样？毕竟是他们挑拨离间在先。"一边说着，一边从口袋中取出复活果和在雪中涂在格瓦斯后颈的伤口上，又给他嘴里塞个回复体力的蓝橘果，用力把他嘴巴一合，蓝橘果被咬碎，果汁被格瓦斯咽了下去，不一会便苏醒过来。当看到眼前的懒猴和云翅龙变成了双贝海獭和花斑鸠时，大吃一惊，懊悔自己被套出了机密。

"这事不怪你，是阿尔塔恩将仇报。不过你不说被我们逮着了，阿尔塔他们便也不会知道你透露了机密。"

"谢谢……"被骗得云里雾里但又捡回一条命的暗黑乌鸦格瓦斯连连称谢，但也辩解说，他们只是挑拨冰须熊对付雪崩山帝国，并没有针对行会的意思。福特玛尔冷冷一笑："阿尔塔这么说你就信了？你不知道从大冰河去雪崩山必然要经过口袋乐园么？我们和雪崩山的老鸭子基卡斯是有矛盾，但也是我们帝国内部的。但冰须熊想要回到雪崩山，那我们帝国每一个成员都有将冰须熊拒之于帝国领土之外的义务……"

"呵呵。"对于偷袭自己的福特玛尔，格瓦斯懒得回答，而就在福特玛尔被激得再度想要一剑结果他时便被卓玛拦下来，然后正色对格瓦斯道："虽然你不是有意把针叶山的机密泄露给我们，但你终归还是辜负了阿尔塔的信任。真就打算这么回去交差？"

格瓦斯刚刚恢复，身体还有些虚弱，虽然对方是雌性，但无论体型还是力量自己都不占优势，更何况对方一起还有个杀气很重的双贝海獭，因此只好一句话不说，看着花斑鸠卓玛。卓玛继续说："我要是你呢，就不会说自己被行会扣押的事，这样你的任务就算圆满完成，至于我们如何知道针叶山去挑拨的，这个倒不用你操心，所谓天下没有不透风的墙。该怎么跟阿尔塔老大交代，你自己看着办吧。"说罢对双贝海獭道："把他脚上的链子彻底砍开。"

"嗯。"福特玛尔点点头，对暗黑乌鸦格瓦斯说："脚别动，不然砍偏了别怪我。"说罢将贝壳剑对准了格瓦斯脚上被锁的铁箍。格瓦斯心里叫苦不迭，哪还去想怎么跟阿尔塔交代的事，只好克服着内心的慌张，极力稳着情绪让腿尽量不要去动——一声金属碰撞的脆响，铁箍被福特玛尔的贝壳剑砍成了两半，格瓦斯动动脚趾，一切正常，只是因为刚才金属碰撞得太剧烈以至于脚有些麻，正在庆幸自己的脚保住了时，卓玛又对他说："别光庆幸保住了你的脚，刚才如果我不救你，现在你连命都没了！"说着又取出一个小口袋放在格瓦斯的身边，打开给他看，竟然是一口袋的红宝石和蓝宝石！

"行会和针叶山一直和睦相处，这次难为你也是实属无奈，这些宝石是奥沙老大给你赔礼的。"一边说，一边又看看紧握着贝壳双剑的双贝海獭福特玛尔，继续对格瓦斯道，"回去该怎么跟阿尔塔说，你应该心里有数"



"明白，明白！"格瓦斯连连点头，"上次行会帮针叶山解围之后针叶山本该感恩，可大统领竟然……我也是助纣为虐了，该打！不过我一定不会说我被行会扣

押的事，卓玛小姐尽管放心。”

“我放心不放心无所谓。针叶山高层的那些家伙本来对行会就心存戒备，话该怎么说，看你想让阿尔塔怎么对你赏罚而已，如果承认泄露机密，就算阿尔塔会放过你，我们行会的杀手也会去随时结果了你！走了，希望后会无期！”卓玛一边说着，一边压低身体，那个身上还套着懒猴皮套的双贝海獭灵巧地跳上了她的后背后，卓玛展开翅膀拍打了两下，呼啸一声一飞冲天，瞬间便飞出了格瓦斯的视线。

95 避敌锋芒

“哎呀，姑娘你终于回来了，快进来说说事情办得怎么样？”当看到卓玛归来，正在行会大厅等候的疾风救助队的队长丹赞笑着迎了过来，卓玛是丹赞最小的妹妹，弟弟堪洛在疾风救助队上次援助针叶山遭遇惨重的伤亡的那场战斗中战死，卓玛则是为数不多留守驻地的灰鸠，现在也跟着哥哥一同加入了行会，并且在执行任务中成功进化成了花斑鸠，此次她和福特玛尔正是按照布林拉普的安排，化妆成身材大小相近的云翅龙和懒猴，去套暗黑乌鸦口中的实话。

此时的大厅中除了丹赞，小球獭奥沙、暖暖猪波尔卡、钢帝企鹅布林拉普以及其他队长也都在这里等候消息，当看到丹赞和福特玛尔满面春风地平安归来，知道事情办得不错，寒暄一下后便问起了结果。当卓玛说暗黑乌鸦是执行针叶山统领、云翅龙阿尔塔的命令去把雪崩山帝国分崩离析的现状告诉大冰河的冰须熊并怂恿冰熊们进攻雪崩山后，众队长都谴责起阿尔塔来，说着他忘恩负义、上次就不该支援他一类的话。

“算了，责怪他也没有用！”布林拉普发话了，“我的先祖霍斯曼大帝在建立雪崩山帝国后就试图挟统一雪崩山的余威试图去把极圈外的针叶山也纳入版图，但是几场仗下来都是损兵折将，最后和针叶山签订和义，互不侵犯和平共处。但是基卡斯那老鸭子违背了和约，今年对针叶山发动三次大规模的侵攻，而且第三次差点攻破。换谁在针叶山也不会对帝国放心，因此我们不必责怪阿尔塔。再说，我们如果当初不救援针叶山，那么现在我们早就也被猛犸大军一勺烩了——仗在别人家的地盘上打，庆功宴在自己家里吃，这个没什么不对的，各位也不必指责阿尔塔背信弃义。”



“那，冰须熊们就快打来了，我们该怎么办？”行会副会长、暖暖猪波尔卡问，“据我所知，冰须熊们被放逐到大冰河后，一直顽强地生存、世代繁衍。现在他们的统领萨尔加开了煤矿后，给所有冰熊们以稳定的生活来源，所以现在冰熊们的力量比他们被放逐时已经不知道壮大了多少倍。而我们这里，虽然队员们全部留下来与行会共生死，但是真打起来行会便成为了人间地狱，到时候难免出现大规模伤亡，而这对我们来说无疑是难以承受的，所以，能不能想法避开其锋芒……”

刚刚卸去懒猴伪装的双贝海獭福特玛尔听到波尔卡的话立刻火了，“避开锋芒？就是不抵抗咯，然后放这些积压了几百年仇恨的冰须熊，去对我们雪崩山的子民大开杀戒？”

“哥哥你先冷静一下。”福特玛尔的弟弟、小球獭奥沙缓缓地说，“波尔卡的意见，其实也可以考虑……”说着看看福

特玛尔：“老哥你所说的那些所谓的雪崩山子民，现在正在各地扬旗独立，互相吞并征伐想要吃掉雪崩山并取而代之。至于雪崩山那面，我们就更没必要给基卡斯那老东西流血牺牲吧？”

“可是……等他们占领了雪崩山，我们就很难再夺回雪崩山了。”福特玛尔叹了口气。

“不用担心。”原本一直面色阴沉的布林卡普此时已经一脸轻松，“玛尔，你弟弟说得没错，我们无论如何不该替那些叛贼以及老鸭子基卡斯去拼杀。与其替他们抵挡冰须熊，倒不如放冰须熊们从这里过去，和那些叛贼们以及基卡斯一党杀个痛快，等他们都打得所剩无几了，我们再最后收口！”



布林拉普的话得到了众精灵的一致响应，于是在奥沙的指挥下，队员们开始往地下迷宫搬运财物和生活物资——所谓地下迷宫，就是之前奥沙和波尔卡带着斯潘达他们去地下探宝的洞穴，由于成功在探宝洞穴深处获得了里面的财宝，一众守护先祖财物的精灵们便也没有了继续生活在此的意义，便沮丧地搬走了，整个地下洞穴成为了空荡荡的地下迷宫，在口袋乐园正式获批扩建为行会后，奥沙便和队员们将荒废的地下迷宫修成了庞大的地下室，用来放置行会的各种物资，并安置喜欢在地下生活的地系精灵们，入住的同时也防止野生的地系精灵通过打洞来偷取财物。现在，这个荒废的巨大地下迷宫，将成为所有行会队员以及附近宿场町居民们躲避冰须熊返乡团的避难所。

于是行会一方面安排将各种财物系数转移到地下迷宫的同时，也去劝宿场町的居民们来地下迷宫暂避，宿场町的居民大多在此世代经营，舍不下买卖，但更惜命，因此也都无奈地跟着躲进了地下迷宫，有的像经营酒吧的湾天鹅，出于冰须熊们一无所获可能会胡乱破坏的担心，还准备好了食材，并留下字条，说忌惮冰熊光复大军的军威故暂且远遁他乡，然而酒吧终归是世代经营，现在留下了食材，请各位远道而来的勇士们吃好喝好，接着还希望冰须熊们能看在这份心意上不破坏他们的小店……

还有的直接拒绝搬迁，比如经营商店的变色龙老两口，一说躲避冰须熊，老爷子便愤然拒绝：“劳资走南闯北一辈子，再凶险的迷宫也在里面摆过摊赚过钱，什么大阵仗没见过？怕他们个卵！”

“可是老先生，这次可不是一般的散兵游勇，而是成规模的军团，你怎么可能抵挡得住？”因为变色龙老爷子实在太倔，一般精灵又说不过他，奥沙只好亲自过来劝他。

“抵挡不住就死球咯！反正劳资这么大岁数，土都埋到脖子了，早死晚死也差不了几天。”一边说着一边还摆一个土埋到脖子的夸张手势，然后继续得意洋洋地说，“劳资不仅不躲那帮鳖孙，还要挣那帮鳖孙的钱……”

“别啊！”奥沙哭笑不得，“这些冰须熊正是因为生性野蛮才被流放到大冰河，你卖给他们道具，等于帮助他们去杀雪崩山的生灵啊。”

“帮就帮，反正雪崩山又没什么好东西，那个叫基卡斯的大首辅，是什么玩

意，啊？就该杀！杀他奶奶的球去！”

“基卡斯的确该杀，可其他生灵不是无辜的，老先生您就别倔了，跟我们去地下迷宫避一下风头吧……”



在奥沙的耐心劝说下，变色龙老两口最终还是带着他们全部的货物暂迁到了地下迷宫，但是在迁入之后还不忘吐槽：“你们这好歹叫个行会，怎么就这么缩？还躲起来了，呸！”

就这样，用了差不多三天的时间，口袋乐园行会级附近宿场町的全部精灵，才都迁移安置到了行会的地下迷宫中，每天只派出几只灰鸠藏身在大冰河来到此处的道路边的灌木丛中，观察动静。

96 逃离光复军团

从我们迷路后入住的小村出发开始，我和波加、阿嘉以及小六尾洛凯恩和打扮成天气娃娃的玛娜菲，就跟着冰熊的光复军团，向着雪崩山的方向进发。波加说得没错，如果不是跟着冰须熊的大队伍，我们几个无论如何是找不到走出大冰河的出路的，这里不仅长年因为飘雪而视线有限，地形上也因为是一片白雪皑皑的平坦大冰原而难以辨别方向，而且我们那天走偏得实在是太离谱，这次跟着冰熊光复军团，竟然在路上足足走了5天，眼前才出现熟悉的口袋乐园行会和宿场町。

虽然见到了目的地，但我和波加、阿嘉都心情复杂，冰须熊的大统领萨尔加乎知道我们的目的，所以一直装作很疼爱而把小六尾洛凯恩和小玛娜菲带在身边实则作为人质，这使得我们的所有出逃计划都不得不放弃。眼下，行会近在眼前，而我们将不得不在战场上和奥沙、布林拉普等老朋友相遇……眼下，也只能等战事一开我们趁乱逃走了，但怎么把洛凯恩和小玛娜菲救出来依旧是个难题。



谨慎的萨尔加在距离行会500米外让队伍停了下来，派出两个弗里基奥分别去宿场町和口袋乐园行会打探情况，不大一会，两个弗里基奥便在远处不约而同地悬浮起来，摆动着两个下摆远远地向萨尔加打着手语。萨尔加看罢沉吟起来：“我听说，口袋乐园行会是雪崩山帝国前任首辅的次子所经营，更听闻雪崩山的王子和王子贴身护卫也都在口袋乐园，所以我计划去攻打雪崩山，本来打算在此跟雪崩山的军队来个初次交手，可是那两个弗里基奥告诉我，这里不光行会的精灵跑光了，连宿场町的居民也都跑没影了。”说着看看我和波加、阿嘉，“三位智者，你们怎么看？”

这5天来，萨尔加对我们还算客气，但每次称呼我们为智者时，那两位不知道，我是每次都一阵恶寒——我要是真的聪明到智者的地步，至于现在跟着他才找得回口袋乐园？但再别扭也得听着，我便回答：“大统领有所不知，无论是雪崩山的企鹅王子，还是先代大首辅的两个儿子，之所以在这行会，正是因为雪崩山帝国不容他们。”

“哦？怎么说？”身材强壮高大的萨尔加来了兴趣，“此前我倒是知道雪崩山的实权被他们的现任大首辅、哥达鸭基卡斯篡夺，我的部下也因此有机会去帝国的首都雪峰顶城去打探情况，但并不知道他们皇室还有这矛盾。”

“你那些打探的冰须熊可以拖出去埋了……”我心里这么想但不能说出来，只好告诉他我从布林拉普那听来的事情，以及布林拉普和福特玛尔主仆被基卡斯派狃拉刺客一路追杀的事情全部告诉他，萨尔加这才点点头，用巨大的熊掌抚摸着下巴的冰须，若有所思：“先生你的意思是，他们并不是想对我们设伏，而是想借我们的力量干掉基卡斯？”

“对！”我肯定地点了点头。

“真是天真！”萨尔加大笑起来，“如果我们攻下了雪崩山、占领了雪峰顶城，他们不是同样夺不回雪崩山？”

“起码，他们没有必要为了基卡斯而和大统领的威武之师对抗，这个应该是真正原因。”波加趁机说好话。

“哈哈！哪来的威武之师，冰熊、弗里基奥以及一群未开化的化石龟组成的杂牌军、各自心怀叵测凑在一起而已！”话虽这么说，但看得出，波加的恭维还是让萨尔加非常开心的。

然而接下来的奏报就让他非常不爽了，整个乐园行会和宿场町不光精灵们跑光了，财物也都系数被带走，这让一些冰须熊下属大发雷霆甚至提议放火烧了这里，就在这时，返回的弗里基奥带来了湾天鹅酒吧留下的食材和字条，萨尔加看后一脸苦笑：“所谓生如蝼蚁不过如此，这些老百姓如此，我们又何尝不是？各位，我们出发前我就说，我们先祖之所以被赶出雪崩山，除了实力不如那些企鹅，对其他部族欺压得太狠导致民众在我们先祖落难时落井下石也是重要原因。如今我们重返故国，若不吸取教训继续仰仗武力对其他精灵们横征暴敛，在雪崩山也还是难以立足。算了，镇子上居民留的食材都给送回去，我们没必要动他们那点东西，留下收买他们的心，比白吃他们一顿要划算得多！”



说罢也写了张字条，大意是说，冰熊的光复军团是为了光复故国，并非抢掠平民，一路秋毫无犯是他们恪守的军规，所以还请各位居民们放心，回来后在此继续安家即可。写完，便让属下连同食材一起送回到湾天鹅酒吧。不仅如此，萨尔加还下令在宿场町和口袋乐园行会外就地扎营休息，任何属下都不准去行会或宿场町去逃走精灵们留下的空房入住，理由自然是对民秋毫无犯，但我知道，这是萨尔加行事谨慎——一旦入住宿场町或行会，遭到埋伏后陷入地形完全陌生的巷战，那么他们整个军团交代在此也不是没可能的。就算这样，萨尔加也还是派出属下整夜轮值，监视空空荡荡的宿场町和口袋乐园行会，以防夜里发生偷袭。

还好，一夜无事。经过了难熬的一夜后，萨尔加长出一口气，立刻号召部下拔营起寨，继续前进，离开这随时可能爆发未知危险的地方。不到一天，冰须熊们

的光复军团就来到了巨沼怪麦克罗的老家——胡伦克大沼泽。

当远远地看到几个音波蝌蚪扑通扑通从草丛里跳入水中后，萨尔加就知道，胡伦克大沼泽是有防备的，那几个音波蝌蚪就是回去通风报信的。而此前那个来自针叶山的乌鸦也已经告诉他，说此次雪崩山外围纷纷闹独立，最先乱起来的便是这胡伦克大沼泽，一个年轻的巨沼怪因为受到了帝国毫无理由的通缉追杀而带着大沼泽的部众举义，而那个针叶山的暗黑乌鸦也特意叮嘱萨尔加，说一路上不仅不要与这些反抗帝国的义军为敌，还要想办法把他们拉拢收编进来，这样才能尽可能地壮大力量，攻占雪峰顶城——很显然，这是暗黑乌鸦使者自己耍小聪明，因为按照阿尔塔的意思，把冰须熊们引诱到雪崩山纯粹是增加雪崩山的混乱而已，而暗黑乌鸦耍小聪明则是希望被冰须熊萨尔加看重，从而把自己作为座上宾留下来，不再在针叶山仅混个夜晚出去送信的苦差，但是萨尔加早就想到了这些，对这个自作聪明的暗黑乌鸦也没什么好感，便把他打发走了。不过在出发之前，他倒真的给自己的部下训示，这次光复如果不想重蹈先祖被流放的旧辙，除了要恪守秋毫无犯的戒律，也要避免和各地起事的义军们发生冲突。所以这次看到音波蝌蚪回去通风报信后，萨尔加倒也不慌乱，而是让大队伍继续前行。

当来到胡伦克大沼泽的入口时，发现沼泽并无异样，只有一个老迈的沼王带着好几个进化到最终形态但都老态龙钟的精灵们，看样子是胡伦克大沼泽的几个部族长老了。而沼泽中虽然没有任何动静，但是却静得诡异，萨尔加知道，沼泽里已经设下了重重埋伏，因为这种静和口袋行会人去楼空的那种死静有很大不同。

“胡伦克沼泽长老奈奥与沼泽诸种族族长，前来迎接萨尔加将军。将军挟威武之师光复故国，实在是饱受压迫的雪崩山外围诸精灵之大幸。老朽年迈有失远迎，



还请将军见谅。”见了面后，沼泽的长老、沼王奈奥便说了一大通客套话。

“老先生客气了，请问沼泽其他的精灵都在此安居么？”这句话是萨尔加的试探，虽然他知道沼泽的青壮年应该基本都出去跟麦克罗起事去了，但还是明知故问。

“都安好！都安好！”奈奥长老故意没有正面回答，然后指了指杀气四伏的大沼泽道，“沼泽里环境天然，将军如不嫌弃，可以率领属下的勇壮之士们进入沼泽地休息。”

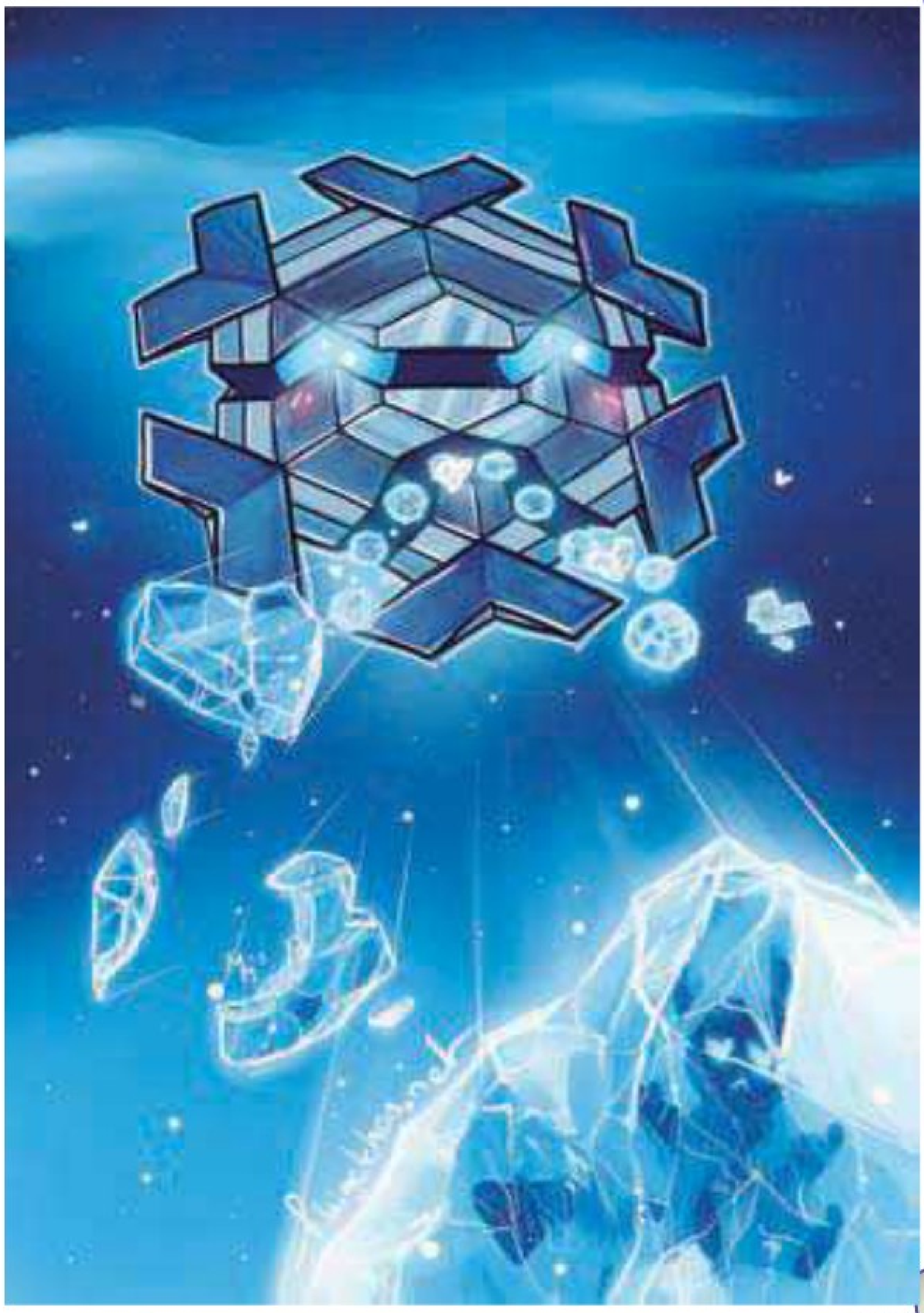
“哈哈。”萨尔加苦笑，“心意领了，但是沼泽还是住不习惯。对了，长老能否帮引荐一下，晚辈希望能拜会一下麦克罗大王。”

“麦克罗，已经打到100公里外的扎瑜城了！将军恐怕一时还见……不到。”老沼王奈奥话没说完，发现自己说漏了嘴，但已经晚了。

萨尔加微微一笑：“老先生不必担心！我们只是路过此地，顺便来拜访一下，不会对沼泽的各位进行叨扰，几位尽管放心。”说完不仅好言宽慰这些留守的老精灵，还让属下准备宴席款待他们。宴间尽管几个老头子醉醺醺地说出了沼泽只有老弱妇孺留守的实情，但萨尔加也没去打他们的主意，他心里清楚，能拉拢来麦克罗的义军做同盟，远比抢这个穷地方的有限的财物后与义军互相为敌要强，他的目标是雪峰顶城，而不是这些趁乱起事的平民义军。

当天晚上，我和波加、阿嘉在我们的营帐里，继续商量如何救出小玛娜菲和洛凯恩，但依旧无解，心烦意乱之下只好继续郁闷地睡去了，如果再过几天还是想不出办法，估计我们就真的和麦克罗相见了……就在我们睡得昏天黑地时，忽然外面乱了起来，我们几个一下惊醒，出了营帐一看，发现粮车的位置火光冲天！几乎所有光复军团的精灵都在向那里跑，混乱中我看见萨尔加也慌慌张张地随大流往过奔跑，身边并没有带着洛凯恩和小玛娜菲，我知道机会来了，立刻招呼上波加和阿嘉，绕开纷纷去起火地点的冰熊，沿着营帐背面快速潜入到萨尔加的大营附近，看见门口有两个冰须熊侍卫把守，虽然很焦急地看着起火的方向，但是还是坚守岗位，看来是萨尔加特意安排的。时间紧急我们根本来不及多想，我猛地跳到他们中间，没等他们反应过来就用了我常用的群体混乱技能眩晕之舞，在两个侍卫和我都浑浑噩噩地跳起了头晕目眩的舞蹈后，波加和阿嘉冲出来一把扯上我进了营帐，看到玛娜菲和洛凯恩两个小家伙正在熟睡，便二话不说拉上他们，掀开营帐的一角钻了出去，与此同时两个侍卫也已清醒过来，进了营帐发现我们和玛娜菲、洛凯恩都不在了，便大喊起来，结果我们没跑几步，我们便被一众值守的冰须熊和弗里基奥给团团围住了。

“萨尔加大统领待各位不薄，各位这么匆忙难道是要逃走么？”



“粮车被烧，你们又要逃走，你们到底是什么来头？”

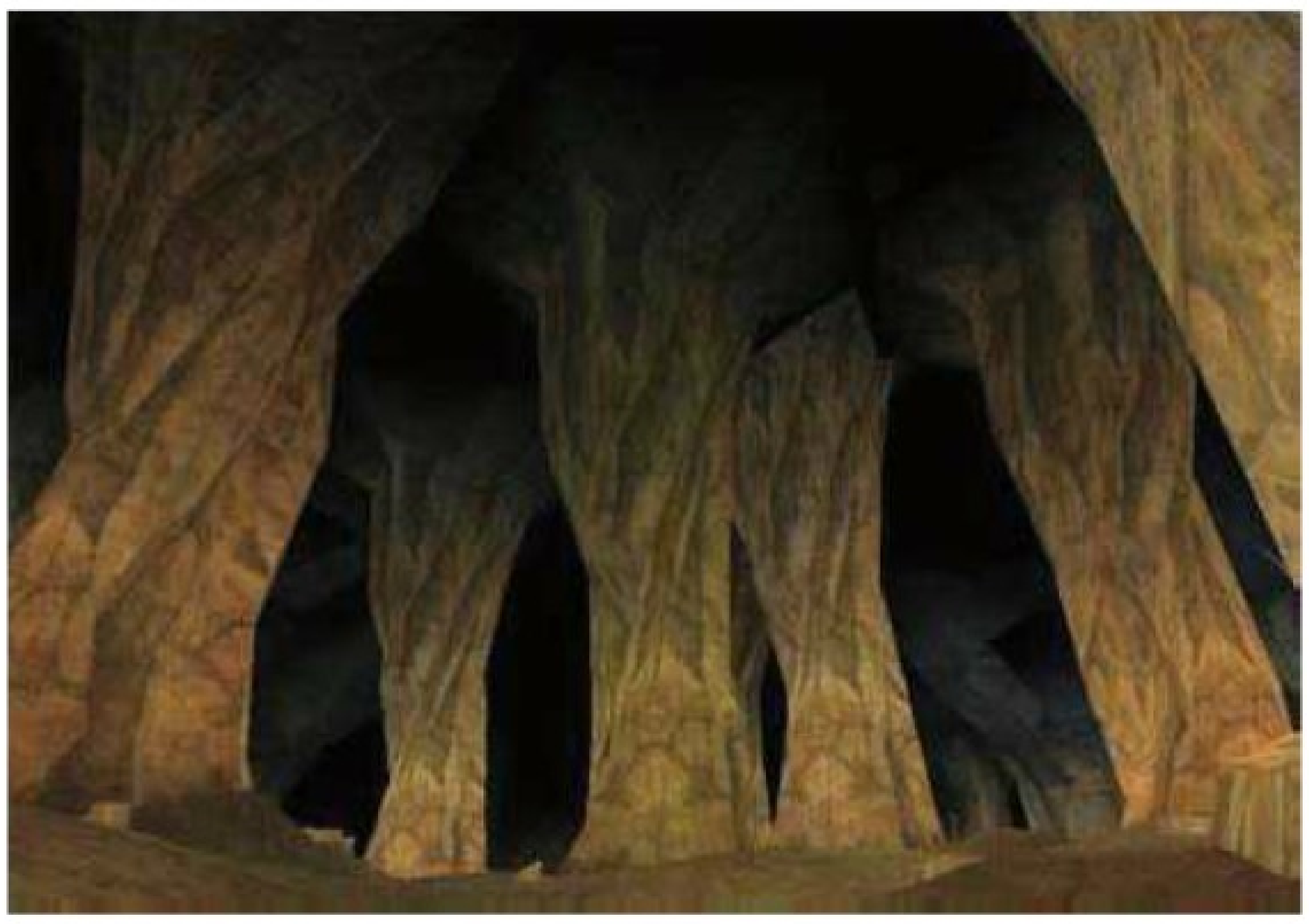
面对七嘴八舌的质问，我们无力辩解，只能保证说粮车被烧与我们没有丝毫关系……正说着，忽然我们被一团炫目的光球包围起来，接着这个光球缓缓上升——玛娜菲在使用超能力了！但是那些冰须熊和弗里基奥们根本不知道是怎么回事，看着夜色下炫目的光球，还以为太阳神降临，竟然纷纷跪地拜了起来。

玛娜菲的超能力承载我们在空中飞了一段后，便放我们下来了，它毕竟不是专门的超能系精灵，使用超能力也是有限度的。落地后我们看到，远方萨尔加光复大军的粮车处依旧火光冲天，看起来萨尔加苦心攒钱购买的军粮算是付之一炬了，接下来他所谓的光复计划必然受到重挫，那么是谁放的这把火呢？不知道，我们也无需知道，因为现在我们最该做的，是决定去哪里安身，思来想去，还是决定回去宿场町和行会吧，那里虽然被搬空了，但毕竟湾天鹅酒吧还留了些食材可以解决吃的问题，而那么多空出的房子也可以住下来，而且那里房屋众多街道纵横，就算是冰须熊他们杀回来，我们也方便在这里和他们捉迷藏，毕竟那里我们熟悉。于是我们一行便加快脚步，忍着困意赶路，大概又用了一天的时间，才回到口袋乐园。

97 政客王子

当走近行会和宿场町，令我们惊奇的一幕出现了，这两个地方和昨天跟随冰须熊的光复军团离开时的空空荡荡完全不同，无论是口袋乐园行会，还是宿场町，精灵们都进进出出热热闹闹，和平常没有任何区别，这些昨天还都消失的精灵，竟然都如同从地底下冒出来一般，到底这两天口袋乐园和宿场町发生了什么？我和波加、阿嘉都想不明白，便只好走进行会。

见到我们一行归来，负责更新任务揭示板的玛利露利婶婶立刻让我们坐下休息，并给我们倒上热水，同时让帮忙的小奇拉米去行会告诉会长。不一会儿，口袋乐园行会的会长奥沙、副会长波尔卡以及布林拉普主仆都来了，看到我们可谓又惊又喜，当得知我们离开时遭遇太古龟的袭击而后又迷路误打误撞到大冰河、又稀里糊涂地被冰须熊的光复军团奉为座上宾最终成功出逃时，布林拉普终于展现了他以往非常熟悉但进化后却久违的没心没肺的大笑，笑得我们有些不知所措了，钢帝企鹅那浑然天成的冷峻铁面，配上布林拉普那笑得夸张的表情，要多怪有多怪。笑够了，奥沙告诉我们，所有的队员和居民其实都躲到地下迷宫里去了，就是上次和我一同成功探得宝物满载而归的探宝洞穴，迷宫随着守护宝物精灵们的撤退而荒废下来，便被他和队员们改造成了巨大的地下空间，没想到这个时候发挥了重要作用。



“你们，真的就这么放冰须熊军团过去了？”我睁大了眼睛，不敢想象，原本做好玉碎决心的布林拉普和行会的冒险队员们，在临阵大战之前，竟然会忽然改变主意缩到地洞里去。

“要不然呢？”布林拉普还是带着坏笑，“难道我们为基卡斯那老东西流血牺牲么？”

“这……可是你想没想过，他们一旦跟叛军结盟，攻下了雪峰顶城，到时候以你的力量，是无论如何也回不去雪崩山

了。”

“呵呵，我会让他们结盟？”布林拉普说到这里时，原本的坏笑变成了阴笑，就在这时，宿场町湾天鹅酒吧家的孩子——小蓝绒鸭叼着一个信封飞来，然后交给了奥沙，奥沙看了后皱皱眉，又交给了布林拉普。张字条我看过，正是冰须熊萨尔加在奉还湾天鹅酒吧留下的食材时一并给写的回复，而布林拉普看完后，笑道：“萨尔加的确比他的先祖聪明多了，懂得收买民心了，可惜他的对手不给他这样的机会啊！”说完把字条撕掉，转而问我们这一行：“你们几个能脱身，是因为冰熊军团的粮车被烧吧？”

“对！烧得火光冲天，基本上是没法救了。”波加连连点头回答，“也不知道他们怎么防守的，就这么任由粮车被烧。”

“萨尔加这么精明，怎么可能没有防备呢？告诉你们，他安排得很缜密，派的是太古龟们押运粮车，身为岩石系他们可以抵抗空中的突袭，而身为水系他们又可以直接对抗试图来烧粮车的火系精灵，而粮车一旦被烧，他们也可以第一时间喷水救火。”说到这里布林拉普还叹了一口气，“如果猛犸军团的西蒙元帅有萨尔加的准备，又何苦军粮被烧导致最后败得那么惨。”

“你……怎么知道得这么详细？”我忽然有种预感，布林拉普这个表面上嘻嘻哈哈的家伙，其实在暗中操纵着一切。

“我不知道能行么？就像你说的，如果他们真的一路上和叛贼结盟，杀上雪崩山，那我这辈子就别想回去了。所以我雇佣了疾风救助队的花斑鸠和火猴子草猴子们，趁夜去偷袭了他们，菜冠猴用种子机枪放倒了看管太古龟的守卫，然后火冠猴放火烧了他们的粮车，再趁乱离开。没想到还帮助了你们逃出了萨尔加的魔掌，这也是天意啊！”说罢来到我们的近前：“各位既然重新回来，就别再离开了，



起码看着我堂堂正正回到雪崩山的那一天。”

“果然是你干的……”我热血冲头，冲他吼道：“王子殿下！你放火我不反对，可是你为什么要挑在那个地点放，你知不知道这把火放完了，留守胡伦特大沼泽的全部老幼妇孺都会因此被怀疑而遭到冰熊们的屠杀。”

“当然知道！”布林拉普说得非常平静，“难道还真让他们一路秋毫无犯么？他们沾了平民的血腥，自然会放弃执着，更何况他们因此会和叛军为敌！侵略者和叛军打起来，不是很好么？”说着也自顾地叹了口气，“放纵本性易，坚持道义难，一次疏忽放纵后，便再也没法坚持所谓道义了，冰须熊如此，我又何尝不是。”

想到这我不禁一哆嗦，从我们度假后来此的不到三个月，布林拉普经历了各种生死之后，已经从一个没心没肺的纨绔子弟，变成了一个心机颇重的政客。我咽了咽口水，想训斥他却无从说起，也许从平民的角度说，只要是体恤众苍生，坐在雪峰顶城最高皇位上的，无论是冰熊还是企鹅都一样，但布林拉普作为皇室的王子却必须有他的作为，而且挑拨的双方是叛军和入侵者似乎也没什么不对的……最后只好咬着牙对布林拉普道：“你这个权利欲

熏心的政客……”

布林拉普出乎意料地没有任何反驳，反而是低下了头，沉默半晌后，才慢慢地抬起头，红着眼圈说：“你以为我想变成心机重的政客吗？我哥他……”然后便哽咽地说不下去了。

一旁的双贝海獭福特玛尔起身拍了拍布林拉普的肩以示安慰，语气凝重地帮布林拉普补充：“波泰西陛下，去世了。”

来自布林拉普安插在皇室的密探的消息，就在一周前，越来越食欲不振的波泰西王忽然胃口大开，让侍从做了很多好吃的，然后反常地大吃大喝一顿之后，便陷入了难以自拔的痛苦，次日便长久地昏迷，醒来后不仅视觉、听觉相继丧失，还如同做噩梦般一边对着空气胡乱厮打一边说着胡话。闻讯而来的帝国的大首辅、哥达鸭基卡斯前来探望时，波泰西王正在昏迷，当基卡斯看到这个被自己操纵一辈子的傀儡皇帝濒死的模样，也是一声长叹，来到床边轻抚波泰西王已经凉下去的额头，带着嘲讽的语气道：“陛下，您也是老臣看着长大的孩子，如今却早早跟随先帝而去，老臣我心有不舍啊。陛下您这一辈子病病殃殃膝下无子，弟弟布林拉普又逃亡他乡，你这一去，这堂堂一国，究竟该谁来统领呢？10年前德尔冈大首辅意外身死，其幼子年少浑噩不堪大任，老臣便代劳为首辅，如今已经10年。如今陛下您这一去，难道还要老臣代劳做这帝国的皇帝么……”

没等基卡斯的话说完，昏迷中的波泰西王猛地如诈尸般坐了起来，紧紧掐住了基卡斯的脖子，瞪着已经看不见东西的眼睛怒视着基卡斯，咬牙切齿道：“老鸭子！我死也要拖你一起下地狱！”基卡斯大惊，无论怎么用力也掰不开原本瘦弱到皮包骨的波泰西王的双手，一起来的随从上来一起帮忙，才勉强给掰开，掰开的一瞬间，波泰西王就如没了魂一般重重地倒在病榻上，再度昏死过去。基卡斯几乎是连滚带爬地狼狈跑出了皇宫，回到家里发起了高烧一病不起。而波泰西王的病情也更加严重——不过除了布林拉普的密探，并没有其他精灵知道基卡斯跟波泰西王说的话。前天晚上，已经昏迷多日的波泰西王忽然回光返照，找来了皇后、尚未完成最终进化的金顶企鹅黛维斯，交代了一些事情，具体交代什么无从得知，只知道波泰西王在意识非常清醒的情况下交代完之后，就再度昏睡过去，当到了晚上服药的时间，御医快乐蛋送来药时，发现波泰西王已经没有了呼吸。

福特玛尔讲完了之后，一直低头沉默的布林拉普仰起头，止了止眼泪，对我们道：“各位应该知道，我布林拉普，崇尚的是无拘无束的自由生活，而不是深居皇宫去为这一国完全不认识的国民们日夜操心。但是现在，我惟一有理由逃避皇室的哥哥已经故去，而我就算再不愿意，也要对得起霍斯曼大帝的艰难创业及历代先祖们的辛劳守成。波泰西王是我惟一的亲人，他离世了我这个弟弟本应为他披麻戴孝，但我连这个最基本的礼节都没法做到，为什么？因为我要安抚大众，最终回归雪崩山继承哥哥和各位先祖的遗志，让雪崩山帝国的辉煌延续下去！”慷慨陈词完，又轻叹了一声，对我们道：“所以，我不求几位能帮我这变成阴险政客的昔日好友，只希望各位能理解，我布林拉普便心满意足了。”



未完待续



文/新房客
图/凌宇沫

9.烟突山顶

奥兰多转头顺着辛吉尔手指的方向望去，发现烟突山顶站着很多红色与蓝色的人：“那……好像是海洋团与岩浆团！”

更加吸引他注意的是建在火山口上的一台大机器，随着缆车愈加靠近山顶，奥兰多发现岩浆团与海洋团的人正在斗狗。

“不好！爸爸有危险，我要立刻赶过去！”奥兰多说了一句。

“但我们现在在这个笼子里，要怎么才能过去。”辛吉尔问道，“而且你的爸爸是谁，你说的危险又是什么？”

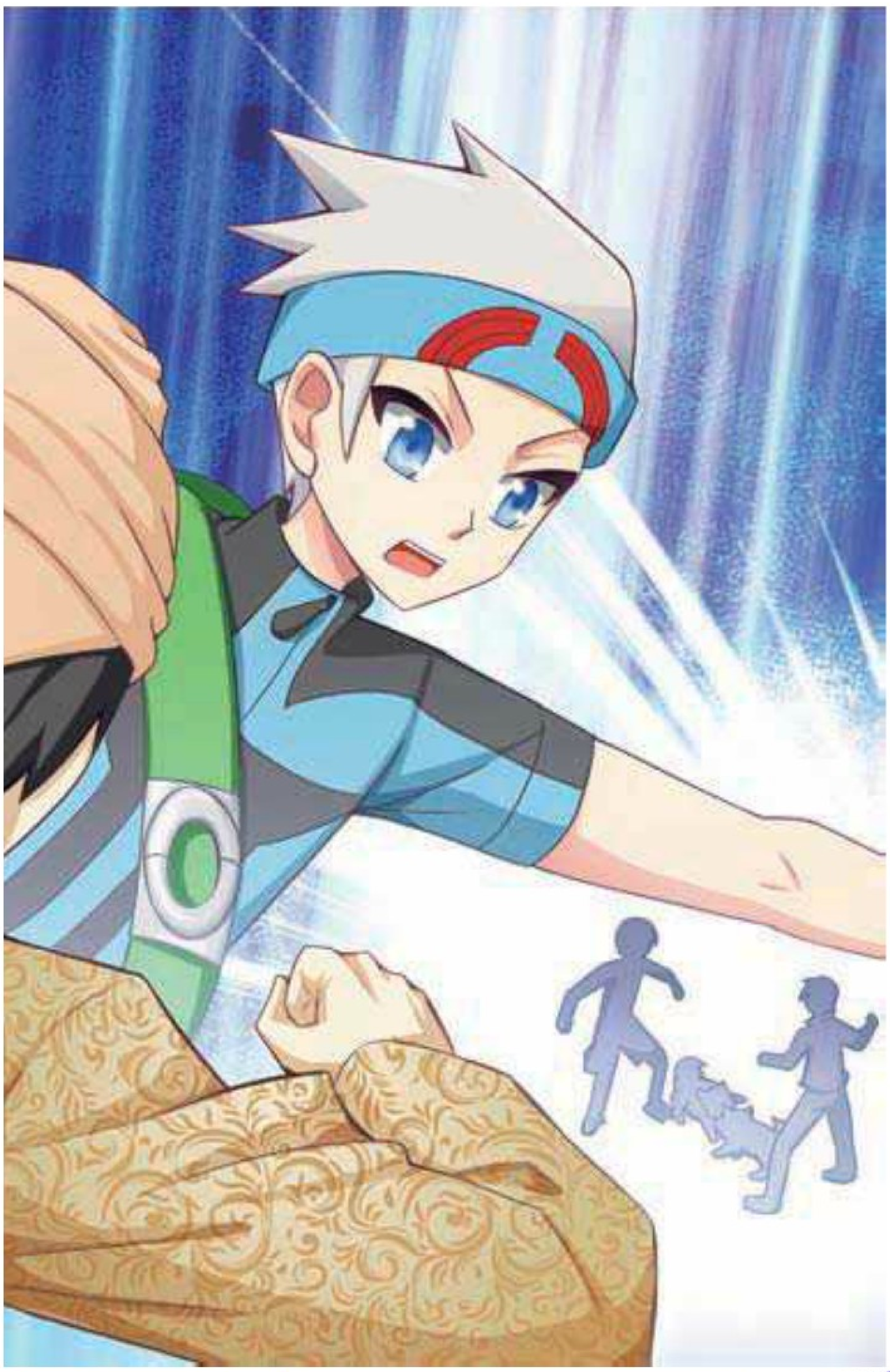
“危险就是那些红衣服的人想要让火山喷发，以前我听爸爸讲过，OK？”奥兰多焦急地向外面望着，恨不得立刻冲出缆车向山顶冲去，“他们抢走了那个白大褂医生的石头，我要去夺回来。”

“当然夺回来并不是为了还给他。”奥兰多追加了一句。

“叽哩哇啦的不知道在说些什么。”辛吉尔摇了摇头。

缆车几乎要到山顶了，二人每走几步就会看到有海洋团与岩浆团的人在争斗，他们用的几乎都是土狼犬。往远处看，透过火山顶的浓烟，几个穿着打扮与那些互相争斗的队员不同的人正在一台大机器旁忽隐忽现。

缆车一停下来，奥兰多就立刻冲了出



去，这举动把本已被岩浆团与海洋团吓坏的服务员小姐更加吓了一跳。

“没时间理你了，赶紧逃命去吧。”奥兰多向辛吉尔招了招手，紧接着又向缆车的工作人员敬了个礼，“谢谢你。”说罢便跑出了缆车中心。

见到奥兰多跑了出去，辛吉尔也无意识地跟了过去，作为一名警察，他觉得这件事对他来说多少还是有些关系的。

山顶上气温极高，岩浆团与海洋团的小喽啰们斗狗斗得正凶。奥兰多从缆车中心跑出来后，海洋团的埃尔顿、岩浆团的大卫与海丽也随后从凹凸山道爬了上来。

埃尔顿将太阳岩收回了精灵球内，看着眼前的景象不禁叹了一口气：“还真是激烈呢。”

“又是你这个倒霉孩子！”海丽看到奥兰多也在这里，立刻开口教训道：“你到底在做什么？我看你也是海洋团的杂种吧！”

“我和海洋团是多少有些联系，但我和你不一样。”奥兰多指着海丽说道，“还有，我现在有要事在身，你不要打扰我了。”

“你这说话的口气可真让人不爽，你一个孩子想干什么？”说着就便放出了自己的圆顶骆驼，“让我来教训你！”

“不是一出来就要打吧？”奥兰多放出了长鼻叶，“即便是属性相克也能教训你，长鼻叶用你新学会的技能，让圆顶骆驼看看你的厉害！”长鼻叶听到命令，头顶上的叶子爆出了深绿色的光芒，如同挥舞着一把利剑向喷火驼冲了过去。

“哎呀呀。”埃尔顿摇了摇头，绕过二人向山顶跑了过去。

“你别走！”大卫见状立刻追了过去。

“这……”辛吉尔看得脑袋都大了，“到底是在做什么？”

如同奥兰多所说，长鼻叶很快便把圆顶骆驼解决掉了，他还顺势让长鼻叶的刃叶斩在海丽的队服上划了几道口子，让她也不敢乱动了。

“你这个兔崽子，流氓啊！”随着海丽的咒骂声，奥兰多已经追大卫与埃尔顿去了。

“虽然我不知道你是谁，但看样子你不像什么好人。”辛吉尔捂着脸绕过了狼狈的海丽也向山顶跑去了。

待四人跑到岩浆团那建在火山口的仪器周围时，大卫立刻归队，只留下辛吉尔、埃尔顿与奥兰多三人。这里刚刚明明还可以看到几个穿着打扮与那些小喽啰不同的海洋团的人，现在却一个都没有了。眼前的是岩浆团的大卫、一个科学家打扮的胖子，还有岩浆团的老大。

“奇怪，爸爸并不在这里。”奥兰多往周围多扫了几眼，发现他说的爸爸并不在这里，于是便开口对埃尔顿说，“埃尔顿叔叔，我爸爸不在这里，能在哪里呢？”

“你爸爸？”

“是了，泰伦斯。”

“什么？”埃尔顿觉得这孩子说话十分荒诞，不过既然他这么说，自己也就随口一回答，“你爸爸说他有事先回家了，叫你回家吃饭呢。”

走了？奥兰多心想，看来这个空间的历史与自己所知的世界相差很大……

“你就是岩浆团的老大了吧。”埃尔顿问道，“你为什么要让火山喷发。”

“你这属于明知故问。”大卫指着埃尔顿说，“当然是要扩充土地，即便是你们三个人，也不能把我们怎么样。”

说话间，不知从哪里忽然飞来的叉字蝠已经悄无声息地将自己的翅膀搁在了埃尔顿的脖子上，而辛吉尔背后也有一只大狼犬紧紧地盯着，时刻准备扑过去。

“你一个孩子就不要尝试阻拦我们了。”大卫督促过奥兰多后，便退到岩浆团老大身边去了。那个胖子博士打扮的人嘿嘿地笑了一声，沿着火山口上轨道向那台庞大的机器走了过去。

“哇，好庞大！”奥兰多赞叹道，“你们就是想靠这台机器激发那块陨石的力量，让火山喷发吗？”

“你知道的倒是不少。”岩浆团的老大向胖博士使了个眼色，奥兰多发现那台机器中央正放着之前那个“白大褂医生”手中的陨石。

“火山是不会喷发的，你别白费力气了。”奥兰多说，“不然海洋团的人不会走。”

“这与那些人是没有关系的。”岩浆团的老大点了点头，胖博士扳下了机器上的开关，机器开始发出巨大的声响，紧接着从机器中射出的两束光芒照射起了陨石，一阵噼里啪啦的声响之后，陨石并没有发生什么变化。

“你看，我一早告诉你们了吧……”奥兰多说。

“可恶……”岩浆团的老大哼了一声，便收回了叉字蝠与大狼犬，“撤退。”

见到岩浆团的老大说了撤退，那胖博士与大卫顿时紧随他而去，旁边那些在打斗的岩浆团队员们也纷纷收回了自己的土狼犬，随着老大顺着凹凸山路下山去了，只留下了一群海洋团的伙计。

埃尔顿噗嗤了笑了一声：“果然像泰伦斯所说的一样，这块陨石一无是处啊。我们也撤退吧。”

“遵命！”在埃尔顿的带领下，那些海洋团的队员们纷纷走进了缆车中心，坐着缆车下山去了。

奥兰多见状总算松了一口气：“还好这里与我所知道的历史是一样的……”

“啊……”奥兰多刚刚松了一口气，周围就传来了女子的尖叫声，他与辛吉尔回头一看，发现心儿正坐在地上，看样子像是从天上掉下来的，二人抬头一看，发现她头顶上竟有一个金色的钢圈……

10.郧石

另外那边，在往秋叶镇下山的路上，海洋团的泰伦斯与岩浆团的艾伦正一前一



后的下山。泰伦斯走在前面，手中握着一根树枝，虽然脚下的是火山灰而非积雪，但一不留神还是会滑倒。

艾伦将陨石交给岩浆团之后便先行下山了，中途遇到了正在上山的泰伦斯，便干脆一起下山，反正二人都知道山顶不会发生什么……

“你已经决定了要搬走吗？很突然啊。”艾伦说。

“是呀。”泰伦斯看着前面一望无尽的山路说道，“你知道，我之所以搬来这边是因为我厌倦大都市，厌倦高温。但现在要搬去南边的大都市，是不是很麻烦。”

“我肯定会去拜访你的。”艾伦说。

“我知道，所以我是不是应该租一间海边的房子。”泰伦斯忽然很有兴致，“那样你去的时候就可以晒太阳了，我知道你喜欢高温。”

“你知道我不挑剔的。”

“其实岩浆团这次行动之后，下一步是不是还要继续寻找古拉顿？”泰伦斯忽然转变了话题，“海洋团也一直在寻找海皇牙，我只觉得找到或找不到已经不再是问题的所在。”

“是不会改变什么的。”艾伦回答道，“很疯狂。”

“造物主造就了万物，岂是人为就可违背自然的意识而改变的呢，你是这个意思吧？”

“是呀。”

“我已经厌倦了听见扩张陆地，增加海洋这一系列的问题，我只觉得……”泰伦斯忽然停下了脚步，“人总要有一个新的开始……”让他停止说话的是前方一个金色的钢圈。

“那是什么？”艾伦也留意到了前方路中央的钢圈。

“无所谓了。”泰伦斯绕过了钢圈，“对你我来说，隔着一条河或是隔着一个洲并没有太大的区别。所以无论最终是海洋团胜利还是岩浆团胜利，都已经不再重要。”

“是呀。我只记得你说你要搬走，想不到真的要搬了。”艾伦也绕过了钢圈，继续与泰伦斯一起下山去了……

“胡巴？”钢圈后面露出了一个长着牛角的小脑袋，十分摸不着头脑地看着二人，一般大家看到这个钢圈都会不由自主的想要知道里面是什么，但怎么这两个人……这个小脑袋摇了摇头，钻进了钢圈里，钢圈也随之消失了踪影。

钢圈随后出现在了烟突山顶，那长着牛角的小怪物从钢圈里跳了出来，忽然站在了奥兰多与辛吉尔面前。

“哇！”心儿见到忽然出现的小怪物顿时又吓了一跳，“这，这是什么？”

奥兰多与辛吉尔看着这小怪物，它个头不是很大，全身呈深灰色，两个像牛角一样的角上各带着一个钢圈，这钢圈就像是将奥兰多与辛吉尔传送到这个世界的东西一样，只是个头小了一些。

“你，你是什么？”心儿问道，“你想做什么，我师父呢？”

“你的师父让我送到能挖到化石的岛屿了哦。”心儿只觉得脑海里闪过了一个声音，这是个小孩子的声音，像是眼前这只小怪物在与她对话，但言语却只在脑海里闪现，并不是真的说话。

“师父被你送去能挖到化石的岛屿了，那是哪里？”心儿问道，“我为什么会送来了这里？”

“在边远的幻岛哦，我送你来这儿陪我玩啊。”这个小孩子的声音再次在脑海里回荡了起来。

“你在自言自语什么呀？”奥兰多斜视着心儿，“又想耍什么把戏吧？”

“你也陪我一起玩。”奥兰多的脑海

里出现了那个小孩子的声音。

“啊，是谁，是谁在说话？”奥兰多往周围望了望，眼前除了这只牛角怪物之外，再无其他生灵了。

“你，你是……”辛吉尔指着胡巴说，“你是我小时候救过的那个孩子！”

“你想起来啦，嘿嘿嘿……”辛吉尔的脑子里也响起了同样的声音。

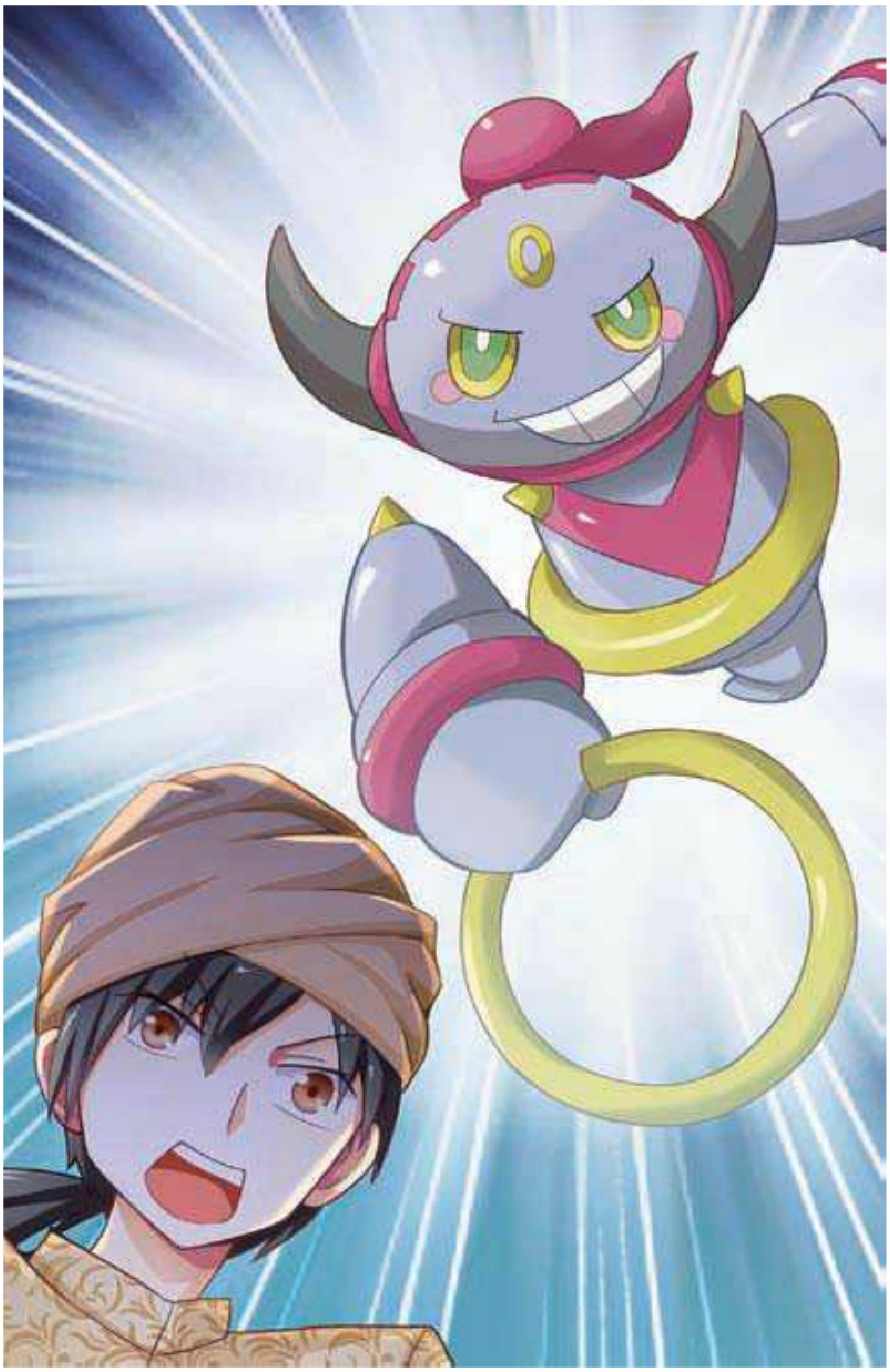
“你救过它？”心儿插嘴道，“孩子怎么会变成这样？”

“不是啦！”辛吉尔解释道，“我小时候曾在沙漠里被绑架，并被带去了一个古代坟墓。一天夜里，我脑袋里好像听到有人在喊救命，迷迷糊糊中我就到了一个密室，并把这个小家伙救了出来。我本来已经忘记这件事了，但它的声音仿佛又让我想起了很多小时候的事情。”

“你小时候还被绑架过呢？”心儿吃惊地说，“看你这么强壮又会武功，实在不像会被绑架的人呀。”

“你和那个老爷爷不也把他绑架了么，”奥兰多说，“他强壮么……”

“是不是你把我送来了这里？”辛吉尔问道这小怪物，“我好像记得我是穿过了这个钢圈才来到这个世界的。”



“我也是！”奥兰多举起了手，“是你把我们带来的吗？”

“我也不记得了，时不时地就爱搬运一些东西，是我的性格哦，嘿嘿嘿……”牛角怪物说着便把其中一只角上的钢圈摘了下来放在了半空中，伸手进去摸了摸，不一会儿便拿出了一块紫色的水晶。

“啊！”辛吉尔看到这块水晶顿时大吃一惊，“这！这是我家里那块，藏着毁灭力量的陨石！”

“陨石是什么？不是那些人一直在找的吗？”小怪物把水晶又放回了钢圈里，这次钢圈出现在了岩浆团的机器上，那陨石也被放在了机器上。众人正看的惊奇，它已经将机器启动了……

“胡巴，不要——”辛吉尔大喊了一声……

“胡巴？”奥兰多十分疑惑的问了一声，“它叫胡巴吗？”紧接着他吃惊地说道，“胡巴啊！我知道它！”

“你怎么知道？”辛吉尔惊奇地说，“你也见过它？”

“不是……那是发生在几天前的事情了……”奥兰多回想起了发生在几天前的一件事……

那是在去流星瀑布之前的几天了，那天他从秋叶镇的口袋妖怪中心出来后，本打算去买一些随身携带的驱虫剂，于是来到了便利店。哪知一进店便被一个黑眼圈极重的店员拦了下来。这店员一看便是几天几夜没睡好的样子，起初奥兰多是不想理他的，但考虑到礼貌问题还是应了他一句……

“你有什么需要帮忙的吗？”

“我……找驱虫剂。”

“哦，我今天其实不用工作的，但是……想想明天还要工作我就头痛死了，几乎毫无动力。”

“那是发生了什么事情吗？虽然我不是很在意，不过看你的样子似乎有点问题。”

“问题大了。你有时间听我讲个故事吗？”

“暂时好像没有……”奥兰多眯着眼心想，干嘛要听你讲故事啊，我又不认识你。

“这是在我一个人看店时发生的事情。在一个月黑风高的夜晚，我感觉周围凉嗖嗖地，十分恐怖。突然，店里的门开了，一个极具恐怖感的老头子步履蹒跚地走了进来。就在我慌张之际，他抓着一个包裹喃喃地和我说，让我一定要看看。他眼睛都不眨一下的盯着我问我知不知道那东西的价值。我很怕，就回答他应该很贵重吧……老头子咧嘴一笑就说那就把这个东西当作钱来换一些店里的东西。我当时真的被吓到，便把我所能触及到的伤药等物品都给了他，就为了这个不知所以的包裹。他临走时露出了一股邪恶的微笑，并说了一句什么三天，再过三天胡巴就可以突破束缚了。我心里想着别用这种无稽之谈来吓我了，因为我真的很害怕，当时我身上的冷汗已经把衬衣都湿透了。”

“然后呢……”奥兰多多少少对这个话题产生了一点兴趣。

“然后啊……”店员继续说，“再怎么说也没用了，我打开了包裹，发现里面只有一个脏兮兮的酒瓶子。天呐，这是在耍我吗？里面到底是什么啊！我小心翼翼地打开了瓶盖儿却发现里面什么都没有，顿时觉得我被耍了。”

“还真是被耍了啊……”奥兰多应和道。

“谢谢你听我的故事，既然你这么好，我就把那天晚上得到的瓶子送给你吧。有时候我觉得它就是一个普通的破瓶子，但老头那句什么三天，再过三天胡巴就可以突破束缚了一直在我脑海里回荡着，到底是什么意思呢……”

奥兰多从店员的手里接过了他说的瓶子，发现这小瓶子设计的还算精美便留了下来……

说到这里，奥兰多从背包中掏出了那个小瓶子：“你看。”

心儿首先伸手要拿，但奥兰多迅速地把瓶子收了回去：“这可不能给你们。”

“先别说这些了，那块陨石里面是正在沉睡中的吉拉齐，如果它醒来就麻烦了，我的村庄就是被它毁灭的。”辛吉尔说着便冲向了岩浆团的大机器，但由于刚刚听奥兰多叙述了有那么一两分钟，已经迟了。陨石发出了刺眼的光芒，周围传来了一声打呵欠的声音，一个小女孩的声音



在众人脑海里回荡了起来："是你们把我叫醒的吗？"

"出现了……"奥兰多说了一声。

心儿与辛吉尔站在一起发现一只白色的口袋妖怪从陨石出出现了，这正是众人熟知却没有真正见过的吉拉齐。

"终于见面了哦，你们是来杀我的吗？"

"就是它，就是它毁灭了我的村庄！"辛吉尔吃惊地说："这就是吉拉齐！"

"好好玩！"胡巴笑嘻嘻地说，"你好，我是胡巴，咱们做好朋友吧，一起玩啊。"

"就是你把我传送到这里来的吧？"

"嗯？"

"我上次苏醒时并没有找到能打败我的人，所以就只能把那个村庄毁灭了，但这次是你把我带来这里并把我叫醒的吧？"

"是呀是呀。"

"真是羡慕啊，人类可以那么简单的死去。作为我，吉拉齐，一千年只能苏醒七天，每次醒来时上次见到的人已经不在身边了。这样时间久了，身边的人一个一个都离我而去。"

两只口袋妖怪的声音在三人脑海里交谈着，虽然大家都听不到，但却不影响他们了解彼此的对话。

"那你就自己活下去呗！"心儿说，"你看我，从来没有放弃过追求更好的东西哦！"

"而且怎么第一次见面就说这种掏心窝的话，感觉像是在特意说明什么一样……"奥兰多说着拿出了一个精灵球，"要不，我收服你试试？"

"努力的活下去？注定非要这样活下去吗？我是千年才苏醒一次的口袋妖怪，是很强的，不是轻易就会被收服或杀死的。拥有神灵身体的我，想死都不可以呢……我已经受够了。无论杀死多少个人，毁灭多少个世界，我也不会有悲伤的

感觉。如果能遇到把我从这个魔咒解脱的人，我会很开心的。你懂吗？”

“不懂……”心儿与奥兰多异口同声地说。

“觉得很没意思吧？真对不起，说了这么多无聊的话，那么你们接下来是想一起玩玩，还是做个了断？如果你们不杀死我的话，我会把这个世界也毁灭哦。”

“你有这么大的本事么？”心儿说着用智能手机拍了几张照片，“现在对我来说拍几张你的照片很重要，拿出去说不定可以卖到很好的价钱。”

奥兰多拿出手机对准了吉拉齐，手机的图签解说道：“吉拉齐，祈愿口袋妖怪。据说纯洁的歌声可以将沉睡了一千年的吉拉齐唤醒，它拥有能让愿望成真的力量。当它在沉睡时会被坚硬的结晶体包住身体，保护自己不受侵扰。”

“嘻嘻，好像越来越好玩了耶！”胡巴对着吉拉齐鼓起了掌，“一起玩啊！”

“都是你恶作剧搞的鬼啦……”吉拉齐说着将手伸到了半空，凭空抛出了一个黑色的大铁球正中胡巴，胡巴一个不留神被打到头昏脑涨。



“这是吉拉齐的投抛技能！”心儿惊恐地说，“把随身携带的道具抛出去，威力会随着道具的变化而增加，黑色的大铁球威力很强呀！”

“而且投抛还是恶系的招式呢！”奥兰多也凑热闹随着心儿的话茬接了下去，“胡巴是什么属性，会怕恶系吗？”

“看起来伤害不小呢！”心儿见到胡巴被打到眼冒金星立刻拉起了奥兰多与辛吉尔，“快跑！”

二人被她强行拉着往远处跑，但吉拉齐一个闪身已经到了三人面前：“你们不能杀死我的话，就让我把你们毁灭吧！”说着又在举起了一个黑色大铁球向着众人抛了过来。

“闪！”三人纷纷闪身，大铁球砸在地上砸出了一个大洞，吉拉齐张开

了双手，眼神中露出了一股杀气，它肚子上的那条缝隙忽然打开了，一只大眼睛从它身上闪现，刹那间周围的世界变成了金属灰，一股强烈的气流向着众人袭来，气流过后周围的岩石全部被摧毁，烟突山上的一部分树木也被炸毁。

三人看着周围的景象大吃一惊，救了他们的竟然是胡巴，胡巴撑着受伤的身子使出最后一点力气抵挡住了吉拉齐强大的攻击："绝对不能让辛吉尔有危险……"

"这都是你恶作剧造成的！"心儿埋怨道。

"现在不是埋怨的时候吧！"奥兰多摸了摸胡巴的小脑袋，"这小家伙没做错什么，只是这吉拉齐太变态了。看我打败它！"

正欲抛出精灵球，却被辛吉尔拦了下来："没用的，放出来也只是让你的口袋妖怪白白受伤，你没看到它刚才的威力吗？"

"那怎么办，总不能坐以待毙吧！这胡巴一下就被击倒了。"奥兰多也抱怨了起来，毕竟还是个孩子，"它要是能打，我也不至于放出自己的口袋妖怪啦！"说着便抛出了精灵球。

沼跃鱼从精灵球里跳了出来，它看着眼前的吉拉齐立刻露出了一副呆呆的神情，那目光仿佛早已看穿了一切。

"沼跃鱼，攻击那只吉拉齐，至少也要打它一下呀！"听从了奥兰多的命令，沼跃鱼举起了双手，哗啦一声，一堆碎石从吉拉齐的头上掉落下来将它砸了起来。

"太棒了！"奥兰多正在开心的时候，那堆石头全部变成了钢铁向着沼跃鱼一股脑砸了过来，沼跃鱼还没反应过来便已经被砸昏了。

"回来！"奥兰多收回了沼跃鱼，又抛出了另外一个精灵球，"长鼻叶！"

"我也来帮你，地鼠！"心儿也放出了自己的口袋妖怪，"与长鼻叶一起去进攻吉拉齐！"

"你们两个不要再增加伤亡人员了！"辛吉尔抢过了二人的精灵球将长鼻叶与地鼠收了回来，"这样下去只会造成更大的伤亡。"

"这里就交给我吧……"胡巴支撑着自己的身子又站了起来，双手一张已经消失在了众人的视线内，再出现时已经变成了一个影子，从吉拉齐的背后狠狠地偷袭了它。只听得咔咔咔的声音，本以为胡巴命中了吉拉齐，但想不到却被吉拉齐抓住了胳膊，吉拉齐顺势向前一甩便将胡巴摔倒在了地上……

"还会摔跤！"

11.解放

在胡巴与众人不敌吉拉齐之际，吉拉齐的身上爆出了刺眼的光芒，它身体上的那只眼睛仿佛又要睁开了。

"这次完蛋了！"辛吉尔说了一声不由自主地将心儿与奥兰多挡在了身后，"小心！"

一阵刺眼的光芒传来，众人却安然无恙，但背后的树木却全部变成了钢铁，惊讶之际发现半昏死的胡巴将手中的钢圈抛了过来，吉拉齐使出的招式竟然穿透了钢圈直接从众人身后打出去了！

迷心儿立刻赞叹道，"胡巴你好厉害，谢谢你又救了我们一次！"

"这次没那么简单了。"吉拉齐的双眼发出了浅粉色的光芒，一股超能力从它眼中射出，胡巴手中的钢圈被念力控制着飘上了半空。见自己的宝贝要被抢走，胡巴哪肯轻易放手，它紧紧抓着自己的钢圈，但由于力气不足，身体也一起被念力控制着飘上了高空。

"对了！"辛吉尔忽然说道，"奥兰

多，奥兰多，那个老头子不是给了你一个小瓶吗？”

“小瓶？你是说那个便利店的店员吧？”奥兰多说着从口袋中翻出了那个店员送给它的小瓶子，那小瓶子被拿出来的一刻闪了一丝光芒。

“那人不是说什么再过三天胡巴就可以突破束缚了之类的话吗？”辛吉尔说着欲从奥兰多手中抢过小瓶子。

“我的！”奥兰多打了一下他的手背，用力拔出了瓶塞儿，“是这样吧？”

“哇，别再增加对手了！”心儿不禁捂起了自己的脸，“这瓶子到底是做什么用的呀？”说话间瓶子里面冒出了一团紫色的烟雾，那烟雾一冒出来便直接飞向了胡巴，将它笼罩了起来。只听得一声小男孩子的奸笑声，胡巴的身体开始不断扩大……不一会儿，一个巨大无比的怪兽出现在了众人面前。

“啊！”心儿与奥兰多不禁吃惊地叫了起来，“这，这是什么？”

看着胡巴的样子，辛吉尔也不禁大吃一惊：“这足足有七八米高的样子！”正如他们所说，胡巴现在变成了一个十分庞大的大怪物，它有六只手在半空中飘着，长着一条长长的尾巴，身上满是那金色的钢圈。



“这就是被释放出来的胡巴吧！”辛吉尔赞叹道，“真了不起呀！”

“你以为这样就会是我的对手了吗？”吉拉齐说着双手和在一起发射出了一个影子球。

“小小的吉拉齐也敢在本大爷面前班门弄斧！”这次传入众人脑海中的是一个成熟男子的声音，这应该是眼前的胡巴。被释放出来的胡巴将三只手举在半空，各抓着一个钢圈，第四只手抓住了影子球，将它抛进了其中一个钢圈内，这影子球竟

出现在了吉拉齐的身后将它击个正着。最后那两只手穿入另外两个钢圈内，从吉拉齐背后出现掐住了它的脖子，像刚刚它摔胡巴那般将它摔倒在了地上。

“想不到你还真有点本事！”吉拉齐狼狈地从地上爬起来，双手微张，睁开了肚子上那只眼睛怒视着众人：“破灭之愿！”一束束金属光芒向众人射来，胡巴不慌不忙地将六只手举到了半空：“没用的！”

三个钢圈将奥兰多、心儿与辛吉尔传送到了吉拉齐的背后，另外三个则抛向了吉拉齐：“就送你去死亡的世界！”

吉拉齐发射出的攻击打在了胡巴巨大的身体上，虽然没有造成致命伤害，但胡巴也受到了不小的创伤，不过钢圈套住了吉拉齐，一眨眼吉拉齐已经从众人的视线内消失了。

“吉拉齐呢？”心儿喊道，“它去哪里了？”

“它还在附近，因为我受了伤，暂时还不能将它送到太远的地方。”胡巴正说着，半空中一个大铁球落了下来。

“沼跃鱼，保护胡巴！”奥兰多忽然喊了一声，不知何时沼跃鱼已经出现在了胡巴的肩膀上，它的双臂爆出了暗红色的光芒，一击便将铁球推开了，胡巴暂且避开了吉拉齐的攻击。

“这东西……”辛吉尔眯着眼说，“到底是什么时候爬到胡巴的背后去的，而且刚刚不是昏死过去了吗？”

“它本来就不太引人注意嘛！”奥兰多说着向沼跃鱼翘起了大拇指，“好样儿的！”

“就让这些家伙来对付你！”胡巴的全身爆出了金色的光芒，三个钢圈被抛到了半空，两只龙形的口袋妖怪纷纷从钢圈中钻出，其中一条全身闪耀着钻石般的刺眼光芒、另外一个闪耀着如珍珠般明亮的光彩，两只口袋妖怪一出现便冲向了半空中的吉拉齐，将它撞入了第三个钢圈，而这两只口袋妖怪也钻入了钢圈中，胡巴一伸手，三个光圈回到了自己的手臂上。

“呼……”胡巴喘了一口气，身上冒起了黑烟，紧接着它的身体不断缩小，又变回了原来长着牛角的小模样。看到它伤痕累累地倒在了地上，辛吉尔立刻跑过去将它抱了起来……

“刚刚，刚刚！”心儿焦急地说，“刚刚是怎么回事！我好像看到了两只传说中的口袋妖怪呢！”

“你眼花了……”奥兰多一边拍着沼跃鱼的脑袋一边松了一口气，“皆大欢喜。”

“要我是你就不会这么开心了。”辛吉尔抱着受伤的胡巴说，“吉拉齐去了哪里呢，它会不会继续去破坏它被送去的世界呢？我觉得这样做好像很不负责任。”

“不用管它了吧！”心儿说，“胡巴已经做得很好了！保得住自己的命已经不错了。”

“那如果是你师父被送走了呢？”

“我的师父已经被送走了不是么……”

“这似乎是一个关于分离的故事呀！”奥兰多收回了沼跃鱼向前走了几步，“你师父被送走了，吉拉齐也被送走了。这里发生的一切仿佛完全没有发生一样，接下来的旅程还要继续，我们也该被送去该去的地方了吧？我仿佛已经看到了结局。”

“我将它送去了破裂世界。”奄奄一息的胡巴对众人说，“那条龙所在的世界……”

“似乎暂时不会有危险了。”心儿听到胡巴这样说，暂且松了一口气。

虽然吉拉齐不见了，但众人依旧惊魂未定，现在松了一口气，才意识到刚刚多

么可怕，不禁纷纷瘫坐在了地上……

12.风沙

“我知道你是为了报答我的救命之恩才将我送来这里。但，那个世界才是我的家乡，我要回去守护自己的家。”辛吉尔双手扶着胡巴的肩膀说，“虽然或许有些难以理解，或者你认为我回去是送死，但那里是我的家呀！我是无论如何都不会放弃守护自己的家乡的！”

“辛吉尔……”心儿露出了敬佩的神情，“加油！我支持你！”

“听起来似乎很感动，我也支持你！”奥兰多与心儿纷纷向辛吉尔伸出了手，三人将手搭在了一起，“一定会再见面的。”



面前便是胡巴的钢圈，里面似乎隐约可以看到迪亚路卡的影子。辛吉尔面向着钢圈，背对着心儿与奥兰多。忽然他回过了头看着心儿：“如果是在另外一个地方相遇，或者我们可以一起多待一会儿呢。”

“啊？只是多待一会儿呀！”心儿略感尴尬地说，“不是更久一些么？”

“或许吧。”辛吉尔向她招了招手，“再见啦！”

“嗯……再见。”心儿也向辛吉尔招了招手。

见辛吉尔走了之后，奥兰多将双手背在了脑后向着下山的路走了去，“好了，我早有预感这会是一个分离的故事……我也要走了。”

“你要去哪里呢？”胡巴说着向奥兰多抛出了钢圈，挡住了他的去路。

“这……”奥兰多心虚地说，“这就不用你管了吧！”说罢便向着下山的路跑了去……

心儿看着奥兰多远去的身影不禁笑出了声：“你也早点回家吧。”

“先去火系道馆看看再说吧！”烟突山上传来了奥兰多的回声。随着回声的消失，只剩下那些缓缓飘落的火山灰，一阵风沙吹过，将火山灰扬起，挡住了视线……

“咦？”山脚下传来了泰伦斯的声音，“似乎这次的事件结束了呢。”

“嗯。”艾伦回答着，“或许下一个事件很快就要开始了。”

而风沙，继续吹着……

完

光盘导视

一、《光轮的超魔神 胡巴》预告片（2）



二、游戏预告

《口袋铁拳》PV·耿鬼



胡巴&胡巴（解放形态）



菜单音乐：爱情主题（口袋妖怪 黑2·白2）

在线地址：http://dwz.cn/KEBfh

密码：F88e765

三、视频攻略

《口袋抓取方块》喵喵刷钱视频详解



四、宠物小精灵AG

46.常胜家庭！4对4！

47.圆尾猫与宠物散播芳香研究所！

48.杀手兔VS哈奇蛇！宿敌的对决！



五、华盛顿音乐会（新奥）



《口袋玩家》的网购及邮购

网购 扫描二维码或输入网址购买，快递费仅2元，购买满28元快递包邮！

官网书刊频道	淘宝动漫游书店	UCG口袋微店
b.ucg.cn	acgbook.com	vd.ucg.cn

全年/半年/季度订阅 通过输入以上网址或扫描二维码进入官网在线购书频道，还可以选择全年、半年辑季度订阅（位置如图）。



邮购 **地址**：兰州市邮政局东岗1号信箱《掌机王》读者服务部（收）
邮编：730020
邮购请大家写清自己所要购买的期号和数量，地址要详细，字迹要工整，最好留下的联系电话。

网购、邮购相关事宜，可与杂志社用电话或Email联系。
电话：0931-4867606，
Email：pgking@263.net。

创刊合作论坛：**口袋妖怪525**



合作字幕组：

神奇字幕组

网址：http://www.sqsub.com/



合作字幕组：

C2字幕组

网址：http://www.c2club.net/bbs



掌机王SP THE KING OF POCKETGAMES

掌机王荣誉出品

POKéMON

本手册随盘附赠不能单独销售

口袋玩家光盘定价：18元